Vol.110 『A6』次世代PSで発売決定! アートディンクに直撃インタビュー!!

平成8年2月27日第三種郵便物認可
1999年6月25日発行（隔週金曜日発行）第5巻第17号通巻106号

電撃 PlayStation プレイステーション

1999 6/25

定価 490YEN



スパロボ超攻略

スーパーロボット大戦 コンプリートボックス

電撃だけの完全独占! 発売同時最速徹底攻略!!

徹底攻略

- レーシング ラグーン
- エースコンバット3 エレクトロスフィア
- メディーバル ～甦ったガロメアの勇者～
- デビルサマナー ソウルハッカーズ
- 東京魔人學園朧綺譚
- To Heart

- SDガンダム GGENERATION-ZERO
- 機動戦士ガンダム ギレンの野望 ジオンの系譜
- ドラゴンクエスト・キャラクターズ トルネコの大冒険2 不思議のダンジョン
- ペルソナ2 罪
- 聖剣伝説 LEGEND OF MANA
- グランディア
- DINO CRISIS
- 私立ジャスティス学園 熱血青春日記2
- SPRIGGAN LUNAR VERSE

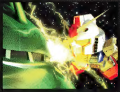
「G(ガンダム)」の歴史(ドラマ)は巡り、「0(ゼロ)」から始まる。

「Gジェネ」には原点があった。西暦1999年、人はそれを「Gゼロ」と呼ぶ.....











新たな感動を呼び起こす『Gゼロ』登場!

新しい『GGENERATION』がここに誕生! より熱く、より激しく、より忠実に、ガンダムワールドを再現する。『ゼロ』をプレイせずに、ガンダムは語れない。

Point 1
CD-ROM2枚組の大容量で迫る!

『機動戦士ガンダム』から最新作『∀ガンダム』まで、全27作品を網羅。CGムービー30本、MS700体、キャラクター500人が『Gゼロ』に集約され、壮大なスケールで迫る。

Point 2
新システム搭載により、戦略がより緻密に!

戦闘の流れにより、キャラの精神状態が変化する『テンションシステム』、各キャラの能力を生かす配置が可能になった『編成システム』など、より作品の中にのめり込める要素を搭載!

Point 3
白熱するCOM対戦モードを追加!

各軍隊によって難易度が違い、より深く、より高度な戦いを繰り広げられるよう作成! 15のライバルチームが独自の思考と編成で迫ってくる!

Point 4
一度見たムービーを再現シアターモード搭載!

『Gゼロ』のムービーはもちろん、前作のムービーも再現! 何度でもムービーシーンだけを見ることができる。 また、デュアルショックにも対応。振動をプラスした臨場感を味わうことが可能だ。

Gゼロ限定!! プレゼントCD

機動戦士ガンダム ギレンの野望 ジオンの系譜 機密映像Disc特別編 が付いてくる。

予約特典

予約された方には店頭にて、**超特大B全コレクションポスター**をプレゼント。

SDガンダム GGENERATION-0 G ZERO
ジージェネレーション・ゼロ

予価6800円(税別) 2+1枚組み

アナログコントローラ (SCPH 1200) DUAL SHOCK™ 対応

プレゼントCD付き

ベスト盤 好評発売中!!



2,800yenで あの感動を…再び



8.5 in Store
PlayStation
MOBILE SUIT GUNDAM SINCE 1979
GUNDAM BIGBANG PROJECT
SINCE 1979
GUNDAM
20th
ANNIVERSARY
GUNDAM
BIGBANG PROJECT
株式会社バンダイ
ビデオゲーム事業部
東京都台東区駒形2-5-4 〒111-8081
BANDAI


生き残れ
第4次世界大戦が終結してから、6年…。
西暦2110年、木星の衛星ガニメデの駐留部隊が
正体不明の敵に襲撃された。
否応無しに侵略軍と地球軍の戦争に
巻き込まれてゆく兵士達。
侵略軍の正体は?狙われた新型AS(アサルトスーツ)
「エグザス」の秘密とは?
戦場を木星、月、地球と移しながら、兵士達は
明日をも知れぬ戦いを生き抜いていく。
1999年7月 作戦開始
予価5800円(税別)
PlayStation
"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。


PlayStation
●主な登場ゲッターロボ
ゲッター1
ゲッター2
ゲッター3
ゲッタードラゴン
ゲッターライガー
ゲッターポセイドン
真ゲッター1
真ゲッター2
真ゲッター3
●主な登場人物
流 竜馬
神 隼人
巴 武蔵
車 弁慶
一文字 號
橘 翔
大道 剴
早乙女ミチル
早乙女博士
なにい!ブラックゲッターだとお!
●豊富なイベント
突如、宇宙からビームが!
●熱血成長システム
ゲッターでも真ゲッターより強くできる
●熱血の合体シミュレーター
合体成功!!
ヘマをすると竜馬怒鳴られるぞ!
慎重かつ大胆に!
デュアルショックの振動が臨場感を高める!
●迫力の3Dバトルシーン
ゲッタービームが炸裂
唸るトマホークブーメラン
瞬殺!ゲッターカッター
「ゲッターロボ」、「真ゲッター」、そして今、
なんと「ブラックゲッター」が登場!
果たして、この漆黒のメカは敵か、味方か?
そしてそのポテンシャルは? 謎が謎を呼ぶ!
圧倒的なヴォリュームで展開される
「ゲッターロボ大決戦!」
まだまだ、秘密は満載だぁー!!
ゲッターロボ大決戦!
9月発売予定
シミュレーションRPG+合体シミュレーター
デュアルショック対応
メモリーカード対応(1ブロック)
SLPS 02232 予価:¥6,800(税抜)
©1999 ダイナミック企画 ©1999 バンダイビジュアル・テクノソフト
EMOTION
感動、冒険!
販売元・お問い合わせ先:バンダイビジュアル株式会社
東京本社 〒111-8558 東京都台東区松が谷1-3-5 SEFビル 【東京第2営業所】 TEL.03-5828-3005 FAX.03-5828-3010


PlayStation
バリアブル・ファイト!
カメラアングルが自在に動きながら、敵機と自機を同時に補足し続ける
世界初のカメラ・システム「バリアブルビュー」搭載!
3DSTGの新世紀を開く——!!
MACROSS VF-X 2
夏発売予定
標準価格:予価¥6,800(税抜)
アナログコントローラ対応(デュアルショック未対応)
アナログジョイスティック対応
©1999 BIG WEST ©1999 BANDAI VISUAL
MACROSS DIGITAL MISSION
VF-X
プレイステーション ザ・ベスト
標準価格2,800円(税抜) NOW ON SALE
超時空要塞マクロス
愛・おぼえていますか
プレイステーション
「マクロスVF-X2」&「PATLABOR THE GAME」体験版付
標準価格6,800円(税抜) NOW ON SALE
●Check!●「MACROSS VF-X2」モーション監修の板野一郎氏の熱いトークをBEATインフォメーションダイヤルで聞くことができます。(6月中)



チョロQ3は100・100・100!!



Collection!
登場車種は100種類!全種類をゲットしよう!



Tune up!
強力なチューンナップパーツが100種類!



Adventure!
チョロQシティには100の謎も待っている!

サーキットやダートはあたり前!
ホテルの階段を駆け上がり、
線路の上を突っ走り、
ピラミッド内部を大暴走!
チョロQならではの走りを見よ!

どのチョロQも最高Q(きゅう)の面白さ!!



丸くて速くて凄いヤツ!初のチョロQレースゲーム! ¥2,800



チョロQタウンで最強マシンをチューンナップ! ¥2,800



チョロQ、海に出動!Qボートが7つの海で大暴れ!! ¥5,800



チョロQが火を吐く!戦車を改造して作戦クリアだ! ¥5,800

NOW ON SALE

※価格は希望小売価格です(税別)

電撃プレイステーション PlayStation
Vol.110
Jun.25,1999

GAME INDEX

TABLE OF CONTENTS

電撃特報 DENGEKI SCOOP!





攻略特集 情報満載の攻略第2弾! —— 42




スーパーロボット大戦コンプリート 超攻略
CB「第3次」、「EX」マサキの章の序盤を徹底攻略!!

攻略Station —— 63

Racing Lagoon (レーシングラグーン)



GoGoRPG —— 91

ドラゴンクエスト・キャラクターズ トルネコの大冒険2 ～不思議のダンジョン～



電撃SoftStation — 気になる最新情報をCHECK! — 165

※各ゲームのデータ欄内の周辺機器の略称は以下の通りです。ＭＣ…メモリーカード、ＭＴ…マルチタップ、ＡＪ…アナログジョイスティック、ＡＣ…アナログコントローラ、ＮＣ…ネジコン、ＴＣ…対戦ケーブル、ＤＳ…DUAL SHOCK、ＰＳ…ポケットステーション。※特に表記のない価格はすべて税別のものです。

電撃特報
DENGEKI SCOOP 1

次世代PSソフト情報第1弾！ ついに到着!!



A6 A列車で行こう6

次世代PSで発売決定!!

そして、さらなるアートディンクの思考戦略とは……？

アートディンク 永浜社長＋河西副社長 独占インタビュー

ついに、全PSユーザー待望の次世代PSソフトの情報が到着!! その第1弾は、なんとSCEIからではなく、アートディンクから！ しかもPSでも第1弾ソフトとなった『A列車』シリーズの最新作だ！ 今回は『A6』のイメージ画像を交えつつ、開発の現場で指揮をとっている永浜社長、そして、アートディンクの次世代PS第2弾ソフトを準備中の河西副社長のお二人に独占インタビューを決行！ 『A6』のお話と共に、ソフト制作者から見た次世代PSとは、どんな可能性を秘めたハードなのかも語っていただいた。『A列車』は、そしてアートディンクは次世代PSという新しくて、驚異的な自由の大地にどんな夢の線路を描いてくれるのだろうか？

A6 A列車で行こう6

未定 SLG	▶価格未定 ▶アートディンク ▶対応周辺機器未定

  ※ゲーム画面はすべて研究開発中のものです

独占インタビュー PART-1

永浜達郎氏

㈱アートディンク 代表取締役社長

『A6』プロデューサーであり、PS版最新作『Z』以外のすべてのプロデューサーでもある永浜氏。次世代PSのスペックを知ったとき、戸惑いは一切なかったという……むしろ、これでやりたいことができるという解放感を感じたそうだ。



16年間やりたかったことがはじめて可能になりました

永浜達郎氏（㈱アートディンク／代表取締役社長、以下、N）：『A列車』シリーズは、都市の開発とか、路線を敷く、鉄道会社を運営していくという楽しみを持ったSLGです。実際のそういったことごとは、当たり前なんですけど、非常に複雑なんですね。1人の人間がすべてコントロールしようとするのは無謀かなと思えるくらい、巨大なテーマですし、膨大な情報の処理が必要になるんです。この複雑なものを、どうやって遊びに置き換えていくかというのが、16年前に最初の『A列車』を作ったときからの命題だったんです。今回発表しました次世代プレイステーション（仮称。以下、PS2）版『A6』で、はじめてその理想に近づけたのではないかと思っています。

――このアイディアは、16年前からあたためられていた、ということですか？

N：このままではないかもしれませんけど、基本的にはそうです。私の中には、実は「A10」、10作目くらいまでの構想があるんですね（笑）。今回は『A6』というタイトルになっていますけど、実はその構想の中では7作目をめざそう！　みたいな感覚で作っています。正しくは『A6.5』とでもさせていただきましょうか（笑）。

――それくらい、PS2の性能はすごいものでしたか？

N：何かに特化した能力を持っているか、というと案外そうは見えない気もします。ただ、コンピュータとしての平均的な能力は非常に高いですね。確かに、ポリゴンなどの描画能力はものすごいですけど、何よりも平均的な能力が違います。特化した何かではなく平均的な能力が高いということは、それだけ今までにはなかった異質な何かが出てくる土壌、そういうハードになり得るということを意味するのだと思います。それを、SCEIさんは「エモーション」という言葉で表現されたんじゃないかなと思うのですが、今回、私たちが発表しました『A6』では、16年前からやりたかったアイディアのいくつかを実現することで、その「エモーション」という言葉の、一角を占めることになるのではないかと考えています。

――いろいろな方からお聞きするのですが、PS2のあまりにも高い性能をクリエイターが持て余すのではないか？　というようなことも言われますよね。そういう不安は、まったくないのですか？

N：3月の発表会（※編集部注：3月2日に行われた、PlayStationMeeting1999。ここでエモーションエンジン、グラフィックシンセサイザーなど、PS2の基本仕様が世界初公開された）は、やっぱり嬉しかったです。これでやりたかったことができると感じました。

――やはり、そのへんが常に斬新なタイトルを発表されるアートディンクの秘密なんでしょうね。

ユーザーは、知りたいことを知りたいときに確認できる

N：『A6』を作るにあたって考えたことは、やはりこの複雑なテーマを、直感的にわかりやすい遊びに置きかえるということでした。そのために、PS2の全機能を使わせてもらおうと思っています。では、具体的に何をやるかという話になるんですけど、これは空間を見せる／見る段階において3つ考えてまして、今までの言葉でいうと2Dの表示というのが、まず1つ。斜め45度から見ている3Dパースみたいな言い方をする表示方法が2つめ。それから現行のPS以降当たり前となった3D表示で、これはポリゴンを主に使っている場合が多いんですが、この3つの表示方法があるんですね。この3つをよく考えてみると、2Dというのは真上から見下ろした状態で、総体的に非常にわかりやすく、大きさの比較もしやすい表示方法です。ただし、臨場感や、起伏はわかりにくいという欠点があります。3Dパースというのは、斜め45度から見てますから遠近感がなくなってくるんですよね。遠近感がなくなってきますから相対位置と大きさの比較はしやすいと同時に、立体感もある程度は把握できます。ただし、どちらにしても中途半端な状態であることは否めないですけど。3D表示と呼ばれているポ

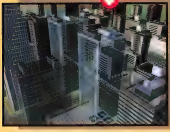


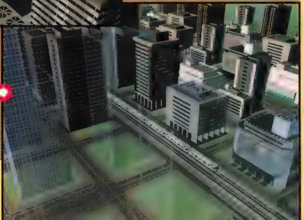
今までになかった異質な何かが出てくる可能性があるんです



建物が透明になり隠れていた列車が見えるようになる

左の連続写真は、ただの演出やムービーシーンの一部ではない。『A6』のゲーム画面上で極々普通に起こることだ。過去の『A列車』シリーズではハードのスペック的な問題から、建物の影に隠れてしまう部分を直感的に確かめることができなかったが、『A6』では、マップやモード、視点などの切り替えなしに、それができるようになった。もちろん、操作も複雑なものにはしないとのことだ。





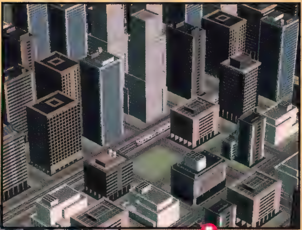
◀建物が半透明に。この程度の処理は、あっさりとやってしまう。

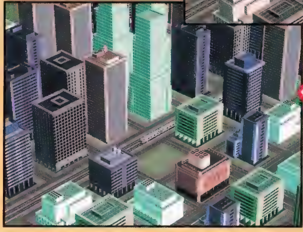
リゴン中心の方法はカメラが、例えば町の中などにどんどん入っていきますから、いわゆる人間の視点に極めて近いんですね。ですから、感情を表現するのには一番向いていて、臨場感も作れます。その反面、相対位置であるとか、大きさの比較であるとかは難しいんです。それと、町の中には障害物も登場しますから、その裏側が見えなかったり、いろんな弊害があります。
――なるほど、そういう違いはありますね。
N：このそれぞれの表示方法をよく考えてみると、結局3D空間上にどういうふうにものを見るんですか、見たいんですか、という違いに過ぎないという結論に達したんです。そこで、PS2の極めて高い描画能力を使って、情報を確認するためにモードを切り替えることなく、それぞれの表示方法の長所短所すべてを利用して、動的に動く、変化してくれるマップ画面を作ろうとしています。つまり、位置関係を知りたかったら真上から見ればいいですし、臨場感を得たかったら町の中に入りればいいんです。それをPS2ならば自動的に、そのときそのときのユーザーの知りたいことに即応しながら、画面に示していくことができるんです。
――画面の切り替えなしに、いろいろな視点から画面＝状況が確認できるのはありがたいですね。
N：今お話したことは、実際の画面がどう見えるか、という話です。次に、こうした画面描画の方法で、本当にユーザーが知りたいこと、見たいことを見せてあげようということを考えています。ユーザーが見たい画面というのは、実はリアルな地形ではなくて、どこに薬局があるとか、郵便局があるとか、路線はどう走っているとか、そういうことだと思うんですね。これは、実際の画面をどんどんある目的に則って記号化していくと、そうなります。よく売っている地図が、そもそもそういうものです。高さが重要な地図であれば等高線が走っていますし、車を運転する人が使う地図には、道路情報や標識が載っているでしょう。ランドサット（衛星）で見たようなリアルな写真みたいな映像から、そういう記号化された地図まで、マップというものには、実はいろいろな段階的な違いがあるはずなんです。ユーザーが知ろうとしている目的に対する記号化が存在する、つまり、いろんな種類の記号化がそこに存在しているはずなんですよね。これを動的に処理して、次々とユーザーに見せていけるようにと考えているわけです。
――確かに、リアルなだけの映像、表示方法からは伝わらないものもありますよね。
N：例えば、3D表示なんですけど、今操作したいのはレールと車両だけだとすると、手前に高層ビルが建っていたら邪魔ですよね。という場合には、高層ビルを、その存在は示しながら消してしまえばいいわけです。今回お見せしたものでは高層ビルを半透明にしていますが、それ以外にも方法はあるでしょう。社内では、この概念を「情報の量子化」と呼んでいるんですが、これはもっといい名称を考えたほうがいいですね。

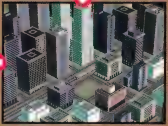
『A列車』シリーズ本来の楽しさを強調する『A6』

N：『A列車』シリーズを一言で表現すると、都市開発シミュレーションということになるんですが、『A6』では、その本来の楽しさを、よりよくわかってもらえるんじゃないかと期待しています。『A列車』の基本的な楽しさは何かといったら、コンテナや資材を、レールを敷いて運んで、とある場所に集めてそれを使って物を作る、物を作ると栄えるんで人が増える、人が増えると儲かって、また物を買って用意してさらに運ぶ。その結果、自分が思うような都市を作ろうということだと思うんです。実際のプレイでは、そういう意図でユーザーが起こしたアクションに、コンピュータがどうリアクションしてくれるのか、という部分が楽しいわけです。このことは、先ほどご説明したような画面を通して、今まで以上にわかっていただけます。単純にいっても、物を運んでいったり、物を使って何かを作ったりという光景をよりよく見せられるようになりますから。そういった意味でも、逆に素朴なというか、本来の楽しさが伝わるようになるはずです。いずれ画面写真などをお見せできるかと思いますが、そのお話は、また次回ということにさせてください（笑）。
――お話をうかがっていて疑問なのは、そうした画面で進行していくゲームを、どういう操作系で楽しむことになるのかな？　ということなんですが。
N：具体的なコントローラについてはSCEIさんの発表を待ってください（笑）。ただ、すべて今お話したような概念を実行するために設計しますから、難しいものにはなりません。直感的に操作してもらえるようにします。アナログコントロールはできますよ。
――本当に楽しみですね。
N：『A6』は、『Z』とは違って典型的なSLGにしようと思っています。ドラマ性を持たせて、盛り上げて、目的はこうですよと示したりはしませんけど、おのずと明らかになっているようなゲームになります。そもそも最初に『A列車』を作ったときから思っていたんですが、列車というのは、他にはない特殊な感情を人の心に与えるものなんです。ただの金属の塊なんですけど、見ていると、何故か懐かしいような気持ちになったり……そういう人間の微妙な感情も表現できるようなゲームにしようと考えています。
――本日はお忙しいところ、ありがとうございました。

そのときに知りたいことが、すぐに確かめられる

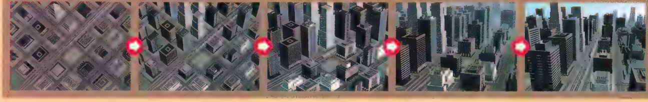






すべての情報はたった1つのマップデータに集約されている

グラフィックがスゴイだけではないのだ



独占インタビュー PART-2
河西克重氏

㈱アートディンク 取締役副社長／開発担当

永浜氏の『A6』に続いて、アートディンクでは河西氏がプロデューサーを務める次世代PSソフト第2弾も開発中！　残念ながら、まだまだ構想を練っている段階ということで具体的なお話はうかがえなかったが、興味深いポイントは満載だぞ。



PS2は新しいドラマを作ることができるハードです

――河西さんは、PS2をどのようなハードだとお考えですか？

河西克重氏（㈱アートディンク／取締役副社長　以下、K）：ちょっと話はズレてしまいますが、コンピュータゲームをおもしろそうだなと思ったのは、これまでの歴史にはなかった「オートマトン」というものが実現できそうだな、と感じたからなんです。オートマトンというのは、自律的な存在とでもいいますか、コンピュータ側が勝手に自分で動いて勝手に育ったりいろいろなことをするというようなイメージなんですけど、人類の歴史上、コンピュータゲーム以前にはそういうものはなかったと思うんです。このことに、ひどく驚きを覚えて、最初の『A列車』を作って以来、ずっとこの仕事を続けているんですが（笑）、実はそのときすでに、オートマトン型という概念自体はある程度成立していたんです。あとはコンピュータの性能が上がればという話だったんです。僕自身の根本的なところは、そこからほとんど変わっていません。ただ、進歩しているだけです。そういう意味では、どういうハードが出てきても……という部分はあるんですが、PS2を知ってまず思ったのは、これならドラマができるじゃないか、ということです。たとえばPSで歩く馬を見せるというのは、手回しで手漕ぎカメラでくるくるとフィルムを回して、それをのぞき見るような感覚なんですね。ところがPS2は、そういうものが発展しながら、トーキーやカラーシネマといった進化の段階を跳び越えて、今の映画のレベルにまできたな、ということです。何が違うかというと、PS2ならちゃんとした映画のセットを作ることができるんです。だったら、それでドラマを撮ってしまえばいいんですよ。3Dでも何でもいいんです、何を撮ってもいいんですが、道具として、まっとうなものができたよ、ということではないかと思ってます。

――先ほどのオートマトンという概念と、ドラマということは、どのように結びつくのでしょうか？

K：PSのゲームというのは、すべて絵を用意したんですよね。だから言ってみれば、紙芝居や映画のように、最初から用意されていて順番に見ていくようにプログラムされていたわけです。PS2になると、そうではなくて、作り手が用意した絵じゃないものを供給できる、絵自体が反応として返ってくるようになるのかなと思いますよ。今までは、ある画面が想定されたら、カメラをこの位置からこう撮ってということが、全部細かく決められていて、供給する側が想定した絵が順番に表示されていただけで、実は、コマを拾っているマンガだとか、紙芝居と同じものだったんです。今度はそうじゃない方法もできるだろうね、という話かなと考えてますけどね。「トータル・リコール」という映画、ご存知ですか？

――あの、A・シュワルツェネッガーが主演のSF映画ですよね。自分とは別の記憶を持つ自分が存在していて、それでだんだん混乱していってしまうという……。フィリップ・K・ディックの原作は、あの寺沢武一さんの人気マンガ「コブラ」の原案にもなってますよね。

K：あれがけっこう憧れなんですよ、ああいう表現をするというのがです。それで、そういう表現を作る方法論は、実はけっこうわかってまして、ただ、ハードウェアがなかったんです。それでPS2の発表を見たときに、これだ、このマシンならこれらのことが実現できるぞ！って思ったんです。以前から考えていた、あれもできるし、これもできるだろうみたいな感じでした。もちろんそれをやってみようと思いましたね。言葉を変えれば、TVで時代劇を観るのではなく、実際に日光江戸村を歩いている（笑）といえば、いいんでしょうか。

考える作業は終わりました あとは作るだけです（笑）

――河西さんがお考えのPS2用ソフトでは、そういうことがテーマになるのでしょうか？

K：そういうことばかりではないです。たとえば、バーチャルリアリティ（仮想現実）というようなことがよく言われますが、これは何もSFの話ばかりではなくて、飛行機のエンジンの設計図をもとに映像を作れば、その中を歩いていくというような体験もできるわけです。そういう実用例があります。実際には行けないところに行くことができるというのは、それだけで楽しいんじゃないかと思いませんか？　古くは「ミクロの決死圏」という映画もありましたよね。今、僕の中で楽しみになっているのが、世界中の変わった町、変わった暮らしをしているところについて調べることなんです。ただ、いずれにしても、どういうソフトを作るにしても、PS2でゲームを作る上で絶対に必要なのは「作家」です。もうプログラマーを何人集めたとか、そういうことではないと思うんです。何を表現したいか、それをしっかりと持ったクリエイターが必要でしょうね。

――河西さんのタイトルは、どういう状況なんですか？

K：ごめんなさい、タイトルやジャンルといった具体的なことは何もお話できないんです。ただ、いろいろ考える作業は終わっていますので、あとは作るだけといいますか、そういう段階にあります。表現したいことだけでなく、表現するものまで、具体的に決まってますから。『A6』が本体と同時の発売になるでしょうから、僕のはその後ですけどね。

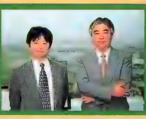
――楽しみですね。本日はお忙しいところ、ありがとうございました。



何を表現したいか、それをしっかりと持ったクリエイターが必要でしょうね

独占インタビューを終えて

アートディンクを率いるお二人は、やはりとんでもないアイデアを持っている。今回のインタビューも、誌面の都合で書き切れなかったことが、本当に多い。その書き切れなかったことの1つ1つにも、PS2について、あるいはゲームの未来形について、非常に示唆に富む内容が多くつまっていた。確認できたことは、1つ。「やっぱりPS2の時代になっても、おもしろいゲームが出てくることが一番なんだよね、結局」ということ。それだけは変わりない事実だし、お二人の16年前から変わらない信念だ。自分たちのアイデアにこれほど強い自信を持っているクリエイターを、久しぶりに紹介することができた。



◀次世代PSの新しい可能性を手に入れて、今後は[illegible]を見せてくれるのだろう？

電撃特報 DENGEKI SCOOP 2



SDガンダム GGENERATION-0 G ZERO

圧倒的なボリュームと超美麗なCGムービーで多くのファンを魅了した『Gジェネ』が、さらなるパワーアップを遂げて復活！　CD 2 枚組＋スペシャルディスクという充実の内容で堂々登場だ。今回はゲームの流れを紹介すると同時に、新たに盛り込まれた、期待度120%の戦闘システムを徹底チェック。さらにスペシャルディスク『ギレンの野望　ジオンの系譜』の全貌にも迫っていくぞ!!

SDガンダム
GGENERATION-0

8/5 SLG	▶¥6,980（予）（CD2+1枚組）　▶バンダイ
	▶MC（ブロック数未定）、DS（AC非対応）、MT

前作を凌駕する充実のゲーム内容！究極の『ガンダム』SLG登場!!



さっそく最新作『Gゼロ』に秘められている数々の見どころをチェックしていこう。まず収録原作だが、今回は初代『ガンダム』から最新の『∀ガンダム』まで収録！　前作が14作品だったのに対し、一気に29作品に増強されている。それによって原作の歴史を戦い抜く「シチュエーションモード」のシナリオ数も全50以上に。そして登場ユニットは700以上、登場キャラも500人以上になっているのだ。驚くことに、今回のＢＧＭはアニメ版とまったく同じ！さらに出演する声優さんが120人以上、ＣＧムービーも30本以上と、まさに「究極」と呼ぶにふさわしい内容なのだ。また戦闘システムや、そのほか細かい部分も進化し、改良が加えられたようだ。順番に紹介していくので最後まで見逃すな！



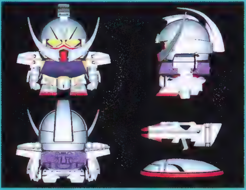
▲名場面や印象深いセリフも甦る！　まさに涙モノの仕上がりだ。

収録されている29作品をチェック		
	機動戦士ガンダム　逆襲のシャア	機動戦士ガンダム　シルエットフォーミュラ91
	機動戦士ガンダムＦ91	機動戦士ガンダムダブルフェイク
	機動戦士ガンダム0080　ポケットの中の戦争	ガンダムセンチネル
	機動戦士ガンダム0083　スターダストメモリー	ＭＳジェネレーション
機動戦士ガンダム	機動戦士ガンダム　第08MS小隊	新機動戦記ガンダムW　G-UNIT
機動戦士ガンダムＩ	機動武闘伝Ｇガンダム	∀ガンダム
機動戦士ガンダムII　哀・戦士	新機動戦記ガンダムＷ	機動戦士ガンダム　CROSS DIMENSION
機動戦士ガンダムIII　めぐりあい宇宙	機動新世紀ガンダムＸ	機動戦士ガンダム外伝シリーズ
機動戦士ガンダムＺガンダム	モビルスーツバリエーション	ガンダム・ザ・バトルマスター
機動戦士ガンダムＺＺ	ＭＳ－Ｘ	機動戦士ガンダム　ギレンの野望
機動戦士ガンダムＶガンダム	機動戦士ガンダムＦ90	??????

新型MSも続々完成！そして…



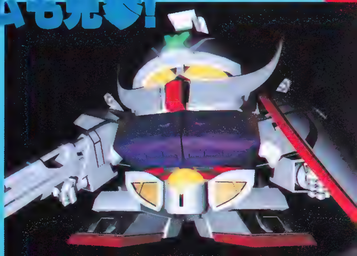
前作では「Ｇガンダム」、「ガンダムＷ」、「ガンダムＸ」に関しては主役級のＭＳだけが登場していたが、今回はそのへんもぬかりナシ！　共に戦っていた仲間たちのＭＳもバッチリ登場するぞ。もちろんパイロットも豊富に登場！　しかも、それぞれの作品のエピソードが盛り込まれているほか、その場面でのセリフもカンペキに再現されているのだ。これなら原作ファンの方なら間違いなく陶酔できるはず。各ＭＳの武器や性能についてはまだ不明だが、そちらの再現度もかなり期待できそう。新型ＭＳたちの活躍に乞うご期待！



▲装備面は少々不安だが、機動力はバツグンとか……う〜ん楽しみだ。

∀ガンダムも見参！

「ガンダム」シリーズの最新作「∀ガンダム」も参戦することが決定。ゲーム上での性能は未知数だが、おそらく歴代のガンダムたちに負けないパワーを持つユニットになるだろう。主人公のロラン・セアックの能力値は？　他のＭＳも登場するのか？　といった部分に関しては、また次回に！

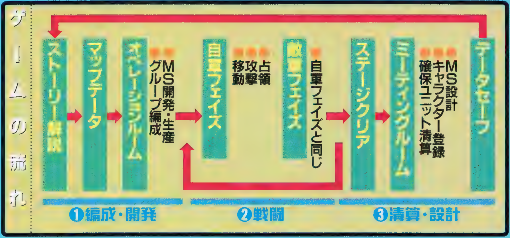


ゲームの流れを3つのポイントに分けて紹介!

ステージ開始から終了までの流れや基本的なシステムは前作とほぼ同じ。だが各パートには新システムが採用されていて、より遊びやすくエキサイティングに仕上げられている。ここではゲームの流れに沿って、3つのパートに盛り込まれた新たな見どころを紹介だ。

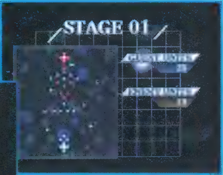


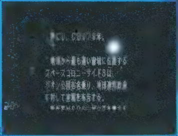
◀ゲームの流れは右の図の通り。前作をプレイした人なら戸惑う心配はないはず。思う存分盛り上がれるだろう。



1 編成・開発 戦闘前の下準備! 自軍のユニットをチェックだ

まずはゲームスタートから出撃までの行動を解説しよう。ゲームを始めると最初にステージのバックストーリーが説明され、戦場となるマップが表示される。ここでは戦場の地形や出撃できる部隊数などがチェックできるぞ。それが終了すると、いよいよ部隊編成。各ユニットには得意、不得意な地形（宇宙、上空、地上、水中の4タイプ）が設定されている。戦場を考慮して編成するのが勝利のポイントとなるぞ。またMSの開発、生産も可能なので戦力の増強も考えよう。準備を整え、部隊を編成したら出撃だ。





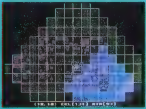
▲マップの枚数や地形、出撃できる部隊の数など細かいデータも確認して覚えておこう。
◀バックストーリーもしっかりチェックしよう。

MSパイロットと同様に、メカニックやオペレーターなども編成

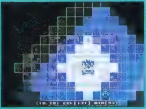
前作で「編成」といえばMSのパイロットと母艦の艦長を配置するものだったが、今回はシステム全体が強化された。新たにオペレーターやメカニックといったブリッジクルーも艦隊グループとして編成できるようになったぞ。これによってどんな影響が出るかというと、オペレータは艦砲射撃の命中率、メカニックはダメージの回復率に関係するのだ。そのほか回避率、移動範囲、MSの指揮範囲もブリッジクルーの能力によって変化するぞ。つまりクルーの能力値が高ければ、弱小艦でも新鋭艦と互角に渡り合えるようになるのだ！　このことによって、艦隊戦も一層白熱しそう。ブリッジクルーたちの能力も配慮して編成しよう。



▲『Gゼロ』の編成画面。各キャラのパラメータにも、いろいろな新要素が加わりそうだ。



◀クルーの能力値が低いと指揮範囲が狭いのだが……。



◀優秀なクルーを搭乗させれば指揮範囲は広くなる。

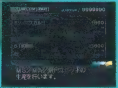
MSを開発&生産して自軍ユニットを強化!

戦闘で経験値を獲得するとMSはレベルアップする。このレベルがACEになると「開発」によって、新型MSにパワーアップさせることが可能。さらに『Gゼロ』ではMSの改造やACE以上のレベルUPもできるとか。自分だけのMS軍団を作れるぞ。



◀ACEになったユニットは生産リストに加えられる。





▲開発のバリエーションはMSによって異なる。軍全体のバランスを考えて開発しよう。

●新型MSの開発方法はこうご期待!







 ※青線部分で囲まれた写真は、開発中のため前作『Gジェネレーション』のものを使用しています。

2 戦闘 敵を全滅、あるいは勝利条件を満たしステージクリアを目指せ!!

ここでは戦闘開始からステージクリアまでの流れを紹介。戦闘はターン制で行われ、敵・味方のフェイズが1回ずつ終わると1ターン経過となるぞ。移動、攻撃、占領などのコマンドを使って自軍を操作し、勝利条件を満たすか敵を全滅させればステージクリアだ。ここまでは前作と同じだが『Gゼロ』では新たに「シナリオ分岐」が追加された。これは戦い方によって次のシナリオが変化するというもの。前作では1本道だったのに対し、本作ではシナリオに脇道も用意され、より奥深く楽しめるようになっているのだ。



▲シナリオはどんな条件で分岐するのか？

プレイ方法によってシナリオが分岐!

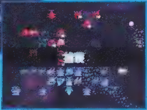
- 前作 ルウム戦役 → ガンダム大地に立つ
- 本作 ブリティッシュ作戦決行 → ルウム戦役 / ガンダム大地に立つ

母艦を撃破し敵ユニットをゲット!

母艦を撃破すると出撃していたMSは降伏状態になり、その場で白旗を掲げる。このようなMSは捕獲コマンドを使って獲得することができるぞ。獲得した敵MSは、そのまま自軍のユニットとして使用できたり、設計時の材料（P18参照）にもなるので利用価値が高い！　敵の母艦を撃破するときは、その艦に搭載されているすべてのMSが出撃してから攻撃するのがよさそうだ。



▲戦闘時のカットインアニメの数も大幅に増加している。これならディープなファンも大満足できるだろう。



▲母艦を撃破されたMSは帰るところを失い降伏する。
▶母艦が使用できるコマンドの「捕獲」を使ってMSを入手。

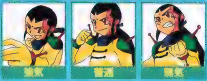
よりエキサイティングになったシステムを味方につけろ!

『Gゼロ』ならではのシステムとして新採用されたのがパイロットのテンションだ。テンションとは士気のこと。精神値の増減や敵・味方の戦果によって細かく変化し、命中率や攻撃力などに影響してくるのだ。変化の度合いは強気、普通、弱気の3パターン。それぞれパイロットの表情やセリフなども大きく変わるようになっているぞ。能力の低いパイロットでも強気の場合なら意外に手強くなるという状況が発生するため、戦闘も気が抜けなくなるはずだ。




▲強気のときに必殺攻撃を繰り出したりすると、攻撃力はさらに増大するはずだ。
▶表情の変化もチェックしながら戦うのが本作のポイントになりそう。見落とすな！

表情の変化



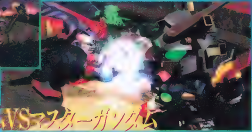


クエストムービーを探してボーナスを入手だ

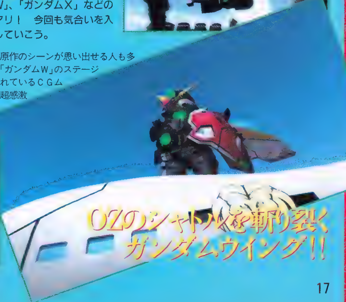
戦闘中に特定の条件を満たすと、原作の名場面を再現した超美麗なCGムービーが流れるぞ。しかもこのムービーを見ていると、ステージクリア後にボーナス得点がプラスされるのだ。前作が13本だったのに対し、本作に用意されているクエストムービーは30本以上！　その中には当然「Gガンダム」、「ガンダムW」、「ガンダムX」などの作品もアリ！　今回も気合いを入れて探していこう。



▲ドモン・カッシュVS東方不敗！宿命の対決をゲットできるか!?


シャイニングガンダムVSマスターガンダム

▼すぐに原作のシーンが思い出せる人も多いはず。「ガンダムW」のステージに用意されているCGムービーも超感激モノだ。


OZのシャトルを斬り裂くガンダムウイング!!

3 清算・設計 戦後処理をキッチリこなし次のステージへ

最後は戦闘クリア後からステージ終了までの流れを紹介。戦闘をクリアすると清算画面になり、戦いに応じた得点（MSの開発や生産するための資金）が入るぞ。その後のミーティングルームでは志願兵を登録したり、獲得したMSで新型を設計することが可能。すべて終了すると次のステージに進むぞ。



▲都市などを数多く占領していると得点もたくさん入手できるのだ。





◀▲ミーティングルームでは4つのコマンドが実行可能。まずは獲得した敵MSを確保しよう。捕獲しないとMSの設計ができないぞ。ちなみにMSを解体してお金を得ることもできるのだ。

志願兵を登録して人員を増やせ

戦闘に参加したゲスト（「連邦パイロット」などと呼ばれる一般兵）が生き残っていると、パイロットに志願してくることがある。これらの志願兵はミーティングルームで「キャラクター登録」を選択することにより、プレイヤー軍のパイロットとして登録することができるのだ。自軍のパイロットを増やすためにも、ゲストたちをしっかり守りながら戦うのがよさそうだ。



▲志願してきたキャラは必ず登録すること。パイロットが少ないと思い通りに戦えず、苦戦を強いられることになる。



▲登録すれば名前を変更することができる。お気に入りの名前をつけてプレイすれば、さらに楽しくプレイできるようになるハズ。

獲得したMSを使って新型を設計!



▲2機のMSを選んで新型を設計するのだ。

設計とは2機の異なるMSを使い、まったく別の実験機を誕生させることだ。自軍のユニットだけで強力な新型を作るのは難しいので、設計には敵MSを利用することが多くなる。そのため戦闘でいかに多くの敵MSを獲得するかが大きなポイントになる。初めて見るような敵の新型MSに出会ったら、まず獲得を第一に考えること。間違って倒さないように要注意。

設計例


ガンダム

＋


ジオング

＝

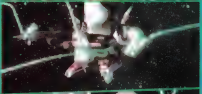

プロトサイコガンダム

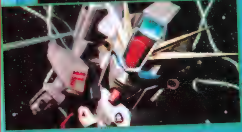
強力な新型を早めにゲット
◀早い段階で強力な新型を入手できれば、後々の戦いが楽になるのだ。

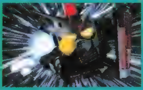
さらに、リニューアル&追加されたCGムービーを徹底CHECK!!

前作で好評を博したCGムービー。今作では、一度見たCGムービーが好きなときに何度でも見ることが出来る「シアターモード」が追加されたのだ。ここではこの魅力的なCGムービーに関する話題を紹介していくぞ！













▲▶「Gジェネ」を持っていない人はこれを機会にザ・ベスト版をゲットするのもいいだろう

新たな機能もいろいろ追加!

追加のシアターモードでは「Gゼロ」はもちろん、「Gジェネ」を持っていればソフトを入れ替えることによって、前作のCGムービーも見ることができるようになっているのだ。しかも新たに振動機能をプラス！　このことにより、迫力と臨場感が一層アップしたのだ。


◀[illegible]



前作のムービーも鑑賞できちゃう!!



※青線部分で囲まれた写真は、開発中のため前作『Gジェネレーション』のものを使用しています。

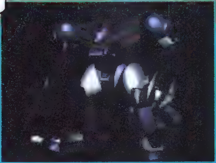
DISK3に収録されるスペシャル版に迫る!

機動戦士ガンダム　ギレンの野望

ジオンの系譜







『Gゼロ』に同梱される3枚目のディスクには、最新作『ジオンの系譜』のオリジナルオープニングムービーをはじめ、ルウム戦役の貴重なアニメ映像、さらに歴代のエースパイロットたちが愛機を解説するなど、そんなお宝的な内容が盛りだくさん。どれも製品版には入らないシロモノなので絶対にゲットだ！

機動戦士ガンダム　ギレンの野望 **ジオンの系譜**	
冬予定	▶¥6,800（CD2枚組み）　▶バンダイ
SLG	▶対応周辺機器未定

PS版『ギレン』まで待てないという方はぜひ!!

一年戦争の戦いをベースに展開する戦略SLG『ギレンの野望』が、数々の新要素を満載してPSに登場！　今回は『Gゼロ』に同梱されるスペシャルディスクの超極秘映像を掲載すると同時に、SS版とは異なるPS版ならではの4つのポイントをチェックしていくぞ。冬まで待てないという人は、まず『Gゼロ』をゲットしよう！



◀趣向を凝らしたMSの紹介モード。これはラル専用ゲルググだ。



▲これがオリジナルのオープニングCGムービー。舞台はジャブローらしいのだが、その内容とは…。

PS版ならではの4つのポイントを紹介!

●シナリオ&ユニット数が増加

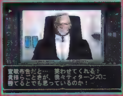
『1stガンダム』のほかに、『0080ポケットの中の戦争』、『0083スターダストメモリー』、『第08MS小隊』、『MSV』、『MSX』も盛り込まれ、登場MSも大幅に増加されているのだ。そのため今回のPS版は『ジオン編』と『連邦編』のディスクがあり、2枚組みとして発売される。



▲ユニットが増加したので生産リストもアップするハズ。

●SS版以上に濃厚なシナリオ

PS版では「if（もしも……）」システムがさらに強化され、選択肢のバリエーションも増えているぞ。このことによってアニメとも、またSS版とも異なる一年戦争が満喫できるようになっているのだ。新たに君の手によって作られる一年戦争の歴史とは、はたして――。



▲ティターンズやネオ・ジオンに宣戦布告することも可能。

●アニメーションもボリュームアップ

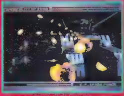
『ガンダム』シリーズのアニメを手掛けてきた制作会社サンライズが描き起こしたアニメーションが大幅に増加されているのだ。その総時間は、なんと40分！　SS版をはるかに上回るボリュームになっているぞ。しかもオープニングやエンディングも完全オリジナルになるらしい！



▲SS版にはなかったCGムービーが満載されているのだ。

●SLGとしての完成度も増強

新たに外交要素が加えられ、同盟や諜報活動などが可能になった。そのため直接的な戦闘以外の行動、つまり政治的な活動も勝敗を左右する要因になってくるだろう。共同作戦をとって、ほかの勢力を攻めたり、休戦協定を結んで内政を立て直したり、かなり忙しくなりそうだ。



▲戦闘シーンも強化！　戦艦の砲撃も再現されているのだ。

電撃特報 DENGEKI SCOOP 3

システム&キャラクターを徹底Check！

サンプルROMをついに独占入手！











Little Lovers™ SHESOGAME

KURUMI, SAYURI, AYA, YURIKA, YUKIE, NANA, Let's enjoy schooldays.
It will be forever, when I fall in love with you.

リトルラバーズ シーソーゲーム

ファン待望のPS版『リトルラバーズ』最新情報！　今回は、独占入手したサンプルROMをもとに独自のシステムを解説、さらにヒロインとなる6人の女の子たちを紹介するぞ。

Little Lovers SHESOGAME
リトルラバーズ シーソーゲーム

7/15(予) TBL	▶¥6,800(CD2枚組)　▶NTT出版・日経映像 ▶MC(3ブロック)、4P可

System

4人で繰り広げる恋のバトルロイヤル



PS版『リトラバ』のゲームシステムは、写真を見てわかるように根底にあるのは「スゴロク」。高校の3年間をマス目に見立て、さまざまな学校行事やヒロインとのデートなどのイベント、学園生活を体験していくのだ。そんな、このゲームの最終目標は、やはり憧れのヒロインのハートをつかむこと。だが、普通の恋愛SLGとは違い、『リトラバ』では対象となるヒロインは、ゲーム開始時に選択する1人だけ。しかも、4人のプレイヤー（足りない分はCOMが受け持つ）で、その女の子を奪い合う形になるのだ。ときには、ライバル同士協力して、ときには出し抜いて……と、し烈な恋のバトルが展開されるぞ。ここでは、実際のゲームがどう進んでいくかを踏まえながら、この『リトラバ』ならではの特色を解説していこう。



▲スゴロク形式のお手軽な進行ながら、ライバルの存在が、恋愛SLGよりも本物の恋愛っぽさを実感させてくれる。

ゲーム進行チャート

①ルーレットを回して移動
↓
②止まったマス目によりイベント発生
↓
③カードの購入・使用
↓
（仲よくなったら……）
↓
④デートに誘う
↓
⑤そして、最後は……？

Step1:移動は全員一緒？

スゴロク形式である以上、移動はルーレットの出目によって行われる。だが、ほかのスゴロクと違い、このゲームでは「すべてのプレイヤーが他人の出目の分も進む」。つまり、4人のプレイヤーは必ず同じ目にいることになる。全員で同じ時間の流れを共有するのだ。

▼ゴールに着くことが目的ではない。マス目はあくまでも、学[illegible]の流れなのだ。



Step2:マス目によってイベント盛りだくさん

この『リトラバ』におけるイベントは、基本的に特定のマス目に止まることで発生する。また、恋愛SLGでいうところの育成、プレイヤーの持つパラメータの変化もマス目次第なのだ。ここでは、そんなマス目の中で、代表的なものをピックアップして紹介しよう。



◀ルーレットは目押し可能。止まるマス目をある程度選べるぞ

●重要なマス目の一部を紹介●

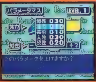
ヒロインマス

その名の通り、ヒロインと出会えるマス。デートなどの特別な物ではないが、より多く止まって好感度を稼ぎたい。



パラメータマス

プレイヤーのパラメータを変化させることができる。変化量は、やはりルーレットで決まる。マイナスもあるので注意。



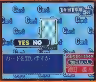
休日マス

ヒロインとの、デートが可能なマス。ただし、あらかじめ約束をしていなければならない。同類のマスに祭日もある。



こづかいマス

月に一度来るこづかい日。Step3で説明する、カードなどを買うための重要な資金がもらえるマスだ。通過するだけもOK。



体育祭マス

学校行事だけあって、強制ストップさせられるマス。体育祭では実際にミニゲームをすることになる。球技大会のマスもあり。



文化祭マス

こちらも、学校行事による強制ストップのマス。ミニゲームではないものの、文化祭ならではのイベントが発生するぞ。



Step3:恋の駆け引きはカード次第？

このゲームでは、どのマス目に止まっても「カード」を購入することができる。カードは、ライバルたちとの駆け引きの決め手となるアイテム。使い方次第で、ゲームの流れが大きく変化するぞ。右で紹介した以外にも、さまざまなカードが存在する。



▲カードは、どれも[illegible]。ライバル陥れ系のカードは、友情破壊の恐れアリ？

カードの一例

イタ電カード



ほかのプレイヤーの名前をかたって、ヒロインのところへイタズラ電話をかけるカード。当然、名前を使われたプレイヤーの好感度はダウン。

接触カード



ヒロインマスでなくても、ヒロインを登場させることができる。こまめなコミュニケーションが、好感度アップのヒケツとなるかも。

電話カード



これを使えば、ヒロインをデートに誘うことができる（断られることもアリ）。ヒロインと仲よくなるための、必需品ともいえるカードだ。

Step4:念願のデート！そして…

ヒロインとのデートは休（祭）日に可能で、[illegible]。デートシーンでは、[illegible]答え方次第で、デートの結果が変わる。



◀デートスポットは、[illegible]カ所用意されているぞ。



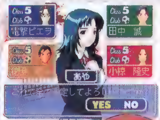
3択もあり!?

▶また来たい、と思わせ[illegible]



Character

ここでは、「リトラバ」に登場する6人のヒロインのプロフィールと、そのストーリーの一部を紹介しよう。System編でも書いたように、ゲームの冒頭では、この6人の中から1人を選ぶことになる。そして、選ばれたヒロインの持つバックストーリーに沿って、ゲームは展開していくのだ。



◀ゲームの途中でヒロインの変更は不可能。今のうちから好みの子を選んでおこう。

桜井ゆきえ YUKIe





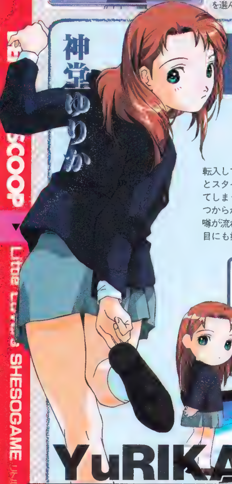
■Yukie's Profile
●12月8日生まれ●射手座●A型●身長：156cm●体重：46kg●スリーサイズ：83・58・87

EPISODE Ⅱ ●「夏草の誘い」

ちょっと泣き虫でドジなところもあるけれど、ゆきえは野球部のために奮闘するマネージャー。惜しくも、甲子園まであと一歩で潰えた先輩たちの夢を、プレイヤーとゆきえは受け継いでいく。その結果は……？



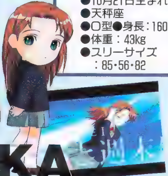
神堂ゆりか YuRIKA

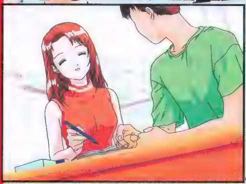


EPISODE Ⅰ 「僕と彼女と週末に」

雑誌のグラビアモデルをするほどの美少女だが、逆に目立ったり、特別扱いされるのが苦手というゆりか。そんな彼女は、プレイヤーの高校に転入してくるやいなや、そのルックスとスタイルで、学校のアイドルとなってしまう。しかし、それも束の間、いつからか、ゆりかの周りには良くない噂が流れ、彼女を見つめる男子生徒の目にも好奇な色が含まれ始める……。

■Yurika's Profile
●10月21日生まれ
●天秤座
●O型●身長：160cm
●体重：43kg
●スリーサイズ：85・56・82





萩原なな NAnA





EPISODE Ⅲ 「あの歌が思い出せない」

高校に通うことに意義を感じないななは、サボりの常習犯。学校にいても、クラスメートと一緒に行動することもなく、いつも1人で本を読んでいた。だが、文化祭での軽音部のステージで、かつてない衝撃を受け、"音楽"に目覚めるなな。そして、自らもバンドの結成を決意する。こんな性格の彼女が集めるメンバーとは……？



■Nana's Profile
●7月17日生まれ●蟹座●B型●身長：162cm●体重：45kg●スリーサイズ：80・55・83

6人の少女に秘められた6つのエピソード

松浦くるみ KUrUMI

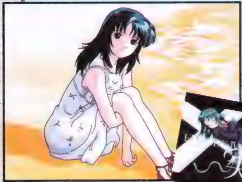
■Kurumi's Profile
●6月9日生まれ●双子座●B型●身長：163cm●体重：42kg●スリーサイズ：76・58・80

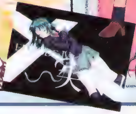
EPISODE Ⅴ ●「ひまわり」

くるみは、地元でも有名なハイジャンプの選手。明るく人懐っこい性格で、同性にも異性にも好かれる健康優良少女だ。そんな彼女の性別を気にしないスタンスは、くるみ自身が恋愛に対してあまり興味を示していない現れでもあった。だが、やがてその意識にも微妙な変化が訪れる……。



冬月あや AyA





■Aya's Profile
●3月3日生まれ●魚座●AB型●身長：155cm●体重：43kg●スリーサイズ：87・57・85

EPISODE Ⅳ「失くした1/2」

中学のときに起きたある事件をきっかけに、本来の明るさを失ってしまったあや。彼女の左手首に巻かれた痛々しいほどの包帯は、彼女自身が望んで付けた傷を隠すためのものなのか……？。プレイヤーは、あやの親友である紀美子とともに、他人に対して固く閉ざしてしまったあやの心を開こうと努力する。果たして、あやが笑顔を取り戻す日は来るのか？　そして、事件の真相とは……？

日向さゆり SAYuRI





EPISODE Ⅵ ●「四月の風」

成績優秀、スポーツ万能、おまけにクラスの委員長まで務めるという、正統派ヒロインを地でいく、さゆり。とはいえ、彼女には堅いイメージはなく、むしろ面倒見のいい姉御肌な性格なのだ。文化祭でも、さゆりを中心にクラス一丸となって大盛り上がり！　次は修学旅行だというとき、彼女は家の事情で旅行に参加できないことを告げる。その事情とは一体……？

■Sayuri's Profile
●5月15日生まれ●牡牛座●A型●身長：160cm●体重：47kg●スリーサイズ：83・58・85

ざっと6人のエピソードを紹介してきたが、スポ根あり、バンドものあり、シリアス路線ありと、そのバリエーションは非常に豊か。ヒロインを1人に絞ることで、より深くドラマチックなストーリーが展開されていくぞ。発売日まであと少し、一時も彼女たちから目が離せない！

電撃特報 DENGEKI SCOOP 4



メガドライブやスーパーファミコンで好評を博したアクションSTGの名作が、S・RPGになってPSにやってきた！ この『ヴァルケン2』には硬派なストーリー、迫力ある戦闘シーン、個性的なキャラクターなど、ジャンルは変われどその魅力は『重装機兵』シリーズを見事に受け継いでいるのだ!!

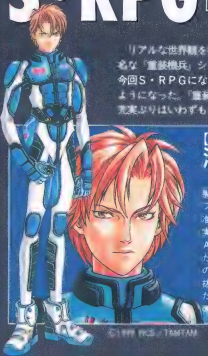
ASSAULT SUITS VALKEN 2 重装機兵ヴァルケン2

S・RPGに生まれ変わった『ヴァルケン2』の魅力に迫る！

重装機兵ヴァルケン2

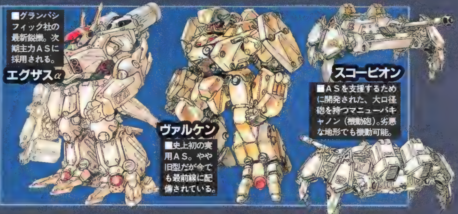
7月下旬 S・RPG	▶¥5,800 ▶メサイヤ
	▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応)

リアルな世界観を持つロボットアクションゲームの名作として有名な『重装機兵』シリーズ。難易度の高さで有名なこのシリーズも、今回S・RPGになったことでACTが苦手だった人でも楽しめるようになった。『重装機兵』シリーズの最新作だけに、ストーリーの充実ぶりはいわずもがな。また、背景設定の奥深さはもちろんのこと、メカデザインにスタジオぬえの宮武一貴氏、キャラデザインにマンガ家の衣谷遊氏という豪華なスタッフが参加している点にも注目してもらいたい。アサルトスーツと呼ばれる装甲機械化された歩兵を中心に繰り広げられる「ヴァルケン2」の物語。その魅力をゲームシステムやストーリーから探っていくことにしよう！



【主人公】
浦賀達也

AS（アサルトスーツ）製造企業であるグランパシフィック社の私設自衛部隊准尉。これまで軍務経験、実戦経験ともなかったが、ASの操縦技術が高かったために新型ASエグザスαの実験用パイロットとして抜擢された。木星で起こった事件をきっかけに、今回の戦争に巻き込まれていく。



エグザスα
■グランパシフィック社の最新鋭機。次期主力ASに採用される。

ヴァルケン
■史上初の実用AS。やや旧型だが今でも最前線に配備されている。

スコーピオン
■ASを支援するために開発された、大口径砲を持つマニューバキャノン（機動砲）。劣悪な地形でも機動可能。

艦内でのセットアップと、各ステージでの戦闘を繰り返していく

メインシステム

MAIN SYSTEM

達也が乗船しているアーデント。『ヴァルケン2』の物語はこの航宙艦の艦内と、戦場となる各ステージを舞台に繰り広げられていく（右図を参照のこと）。物語が進むに従って達也を取り巻く状況も変化していくが、プレイヤーがすべきことは基本的に変わらないのだ。

航宙艦「アーデント」内で出撃準備を整えよう！



ASのセットアップなど

艦内では主に物語が語られていく。ブリッジやラウンジで仲間と話すことで、今回の戦いの意味や敵について少しずつ判明していくのだ。戦闘直前にはハンガーでアサルトスーツの装備を整える作業も行なうことになる。具体的な作業内容は以下のとおりだ。

[ゲームの流れ]

艦内：会話をしてヒントを聞いたり、出撃準備を整えたりする

▼

各ステージ：敵と戦いつつ任務を遂行する

- **戦闘マップ**：任務遂行のためにマップ上の味方ユニットを動かす。
- ⇄
- **コックピット**：敵を攻撃したりアイテムで機体を整備したりする。

▼

艦内

▼

各ステージ

▼

繰り返し

カタパルト

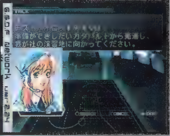
発進口。ここで出撃するパイロットを決める。物語が進むにつれて人数も増えていくが、各作戦には出撃可能な上限が決まっているため選択する必要が出てくる。なお、発進準備が整っていないキャラは選べない。ハンガーで準備を整えよう。



カタパルト

ブリッジ

アーデントの司令艦橋で、艦長や通信オペレーターなどがいる。次の作戦の情報や、艦長からの指示もここで出される。ほかにも人がいる場合、画面上部に名前が表示されるのでカーソルを合わせて選択しよう。重要な話が聞けるかも……。



ラウンジ

パイロットたちが待機するための部屋。達也も常にハンガーにこもっているわけではなく、ふだんはここにいるのだ。ブリッジ同様、人がいる場合は画面に表示される。彼らと話すことで「ヴァルケン2」の背景がよりはっきりするだろう。



システム

入るとオプション画面が表示される。ここでは各種のゲーム設定を変更したり、データをセーブしたりすることができる。さらにはゲーム中に流れるBGMや効果音を聞くこともできるのだ。

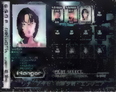
ハンガー

作戦が開始されたらハンガーに行って各種の設定を行う。ここでアサルトスーツのプログラムを組み替えたり装備を変更したりするのだ。ハンガーで使えるコマンドは下の5つ。このうちタイプ、プログラム、武器の3項目については、自動的にセットアップしてくれるコマンドが用意されている。慣れないうちはこれを利用するといい。



▲「AUTO」を選ぶと自動的に装備してくれるのだ。

PILOT（パイロット）



ハンガーでアサルトスーツを直接設定することはできない。誰が乗り込む機体なのかを明らかにした上で、そのパイロットに応じた設定をするためだ。まずはここでパイロットを指定しよう。

AS（アサルトスーツ）



パイロットが乗り込むアサルトスーツ（またはマニューバキャノン）を選ぶ。パイロットの個性を生かせるような組み合わせを選びたい。主人公の達也だけはエグザスαにしか乗れなくなっている。

TYPE（タイプ）



アサルトスーツのタイプ（格闘系、射撃系などが用意されている）を変更する。タイプによって使える武器が変わってくるため、強力な射撃兵器を使いたいなら射撃系タイプに設定する必要があるのだ。

PROGRAM（プログラム）



アサルトスーツに行動用プログラムを組み込む。仮に格闘武器を装備していても、格闘用プログラムを組み込んでいないと使えない点に注意。弾薬の補充や攻撃の回避等にもプログラムが必要になる。

ARMS（武器）



アサルトスーツに武器やアイテムを装備する。手はもちろん、肩や足、バックパック等にも装備可能だ。ただし、手以外に装備することができるのは補充系のアイテムや防具であることがほとんど。

バトルシステム

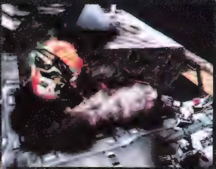
装備している武器の特性を生かした戦術を心がけよう!

各ステージの戦闘はS・RPGの形式で行われる。基本的な流れは下で紹介しているとおりだ。各行動はAPを消費することで可能になる。残りAPには十分注意して効率よく行動するようにしよう。なお、移動用の「MOVE」を選ぶとフィールド上に緑や赤のマークが表示されるが、緑は移動可能範囲、赤は攻撃可能範囲（移動後に攻撃できる場所も含む）を示しているのだ。

▼パイロットは経験を積むことでレベルアップしていく。タイプなどもレベルに応じて増えていくぞ。



▶敵の攻撃に対して反撃したりすることもできる。



▲ポリゴンで描かれる迫力ある戦闘画面。改めていうまでもなく、使用した武器によって演出も変化する。

ユニットの選択



➡ 移動



➡ 攻撃方法の選択



➡ 攻撃目標の選択



➡ 戦闘



➡ 結果報告



マップ画面

戦闘時の基本画面。ここではユニットの情報を調べたり、自軍のユニットを移動させたりすることができる。ほかにもデータをロードしたり、ステージの勝利（敗北）条件を表示させたりすることもできるぞ。すぐに行動するのではなく、まずは情報収集に努めよう。

▼敵の配置も調べておこう。ＬＲボタンで視点を回転することもできるのだ。



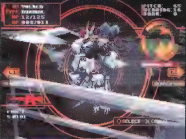
▼カーソルをユニットに合わせると様々なデータをチェックすることができる。



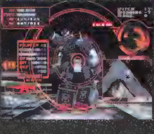
コックピット画面

戦闘中、敵を直接視認できるようになると臨場感あふれる主観視点に切り替わる。この画面では使用する武器（攻撃方法）を決めたりアイテムを使ったりすることができるのだ。ただし、武器には直射兵器とマップ兵器があり、操作方法が異なっている。具体的には下のように操作するぞ。

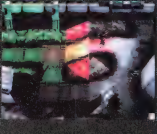
▼直線的に飛ぶ武器を使う場合は、敵との間に遮蔽物があるとロックオンできなくなっている。



直射兵器 ▼ターゲットと敵マーカーを画面中央で重ねるとロックオン完了。直射兵器が使用可能になる。

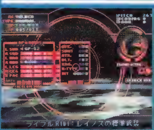


マップ兵器 ▼広範囲を攻撃する武器の場合はマップ画面へと切り替わる。ここで目標を決定するのだ。



メモリースロットを有効に活用しよう!

アサルトスーツの汎用性が高いのは、プログラムを入れ替えることでどんな状況にも対応できるように設計されているため。逆に考えれば、適切なプログラムを組み込んでおけないと戦場では役に立たないということでもある。プログラムを組み込むためのメモリースロットの数は限られている。攻撃時のことはもちろん、防御や弾薬補充といったことも考えて選択するようにしよう。プログラムの系統は下の３種類に分けられるぞ。



▲コックピット画面では使用可能な武器やアイテムが表示される。✚キーで選ぼう。

攻撃系プログラム

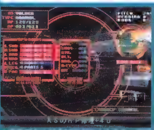
格闘用の「KNUCKLE」、射撃用の「FIRE」、狙撃用の「SNIPED」などが用意されている。すべての射撃兵器で一斉攻撃を行う「ALL FIRE」、格闘で敵の装備した武器を破壊する「BREAK WPN」といったプログラムも登場する。



▲反撃用のプログラムを選ぼうとしているところ。もちろん回避を選ぶこともできる。

防御系プログラム

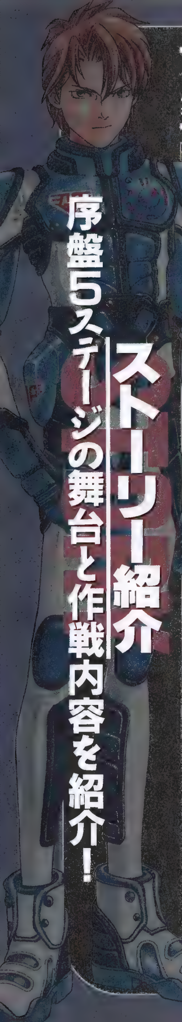
敵の攻撃を軽減することができる「GUARD」や回避行動をとる「AVOID」が代表。これらのプログラムをスロットに入れておかないと、敵の攻撃をそのまま受けてしまうことになる。攻撃を受けた後に反撃する「COUNTER」もある。



▲[illegible]系のプログラムをうまく活用しよう。

支援系プログラム

弾薬を補充したり、損害箇所を修理する「USE SPARPTS」が代表例。そのほかにも装備可能な武器を指定したタイプに関係なく装備するプログラムや、攻撃力を上げるプログラム、装備している武器をはずすプログラムなどがある。



ストーリー紹介

序盤5ステージの舞台と作戦内容を紹介！

グランパシフィック社はどうして戦争に巻き込まれることになったのか？　また、浦賀達也はどんなきっかけでエグザスαに乗ることになったのか？　それらはここで紹介するステージで明かされるのだ。



▲エグザスαが突然動かなくなってしまった。いったい何が起こったのか！

ACT 1 木星の衛星ガニメデ・グランパシフィック社演習地

【模擬戦闘による合同演習】

3機の次期主力アサルトスーツ候補をテストするために、各機を開発した3社合同での模擬戦闘が行われていた。エグザスαのセカンドパイロットである達也は、新型機であるエグザスα、β、γチームの対戦相手としてヴァルケンに搭乗して戦っていたのだが……。

ACT 2 木星の衛星ガニメデ・グランパシフィック社演習地

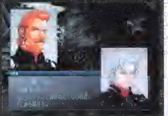
【模擬戦闘による演習】



今度は会社別に新型機の演習実験を行なうことに。グランパシフィック社もエグザスαの能力を調べるため模擬弾を使った戦闘を開始した。達也は再びヴァルケンに乗り、エグザスαと戦うのだが……。

達也機が破壊されてしまうと作戦失敗となる。

【未確認の武装集団を迎撃】



演習中、いきなり未確認の武装集団に襲われてしまう。どうやら敵の目的はエグザスαらしい。達也たちは演習用の模擬弾から実戦用の弾に換装し、迎撃態勢を整えた！

勝利条件は敵攻撃部隊の撃破。一方、味方機が全滅してしまうと敗北となる。

ACT 3 木星の衛星ガニメデ・条約軍ガニメデ基地

【友軍部隊の援護】



条約軍のガニメデ基地へとやってきた達也たち。しかしそこでも正体不明の敵に襲われる。条約軍を援護するために敵部隊と戦うことになった達也は、独断でエグザスαに乗って出撃する。

敵部隊を撃破すればクリア。味方機の全滅で敗北。

【友軍部隊の援護】

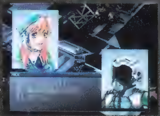


正体不明の敵はエグザスβを使用。エグザスβはグラビトンランチャーという強力な兵器を使って条約軍の部隊を攻撃してくる。そんなとき、達也の乗るエグザスαに異変が起きて……。

敵部隊を撃破すればクリア。味方機の全滅で敗北。

ACT 4 木星軌道上資源採掘用プラント

【敵掃討部隊の迎撃】



木星軌道上にある資源採掘用のプラントへと退避した達也たち。そこで条約軍に助けを求めようとしたのだが、敵掃討部隊に見つかり、攻撃されてしまう。達也はエグザスαを駆り、迎撃に出るが……。

敵掃討部隊を撃破すればクリア。味方機の全滅で敗北。

【敵掃討部隊の迎撃】



敵本隊が進軍してくることは時間の問題と予測された。そこで、航宙艦アーデントは単独で衛星フォボスにある火星開発基地へ向かうことに。アーデントが発進準備を整えて脱出するまで、達也たちが時間を稼ぐことになったが……。

味方機が全滅すると敗北。

ACT 5 火星の衛星フォボス・火星開発基地

【友軍部隊の援護】



火星開発基地にたどりついたアーデントの乗組員が目にしたのは、正体不明の敵の攻撃を受けてボロボロになった友軍部隊の姿だった。達也はエグザスαに乗って、友軍部隊を援護するために出撃する。

敵部隊を撃破すればクリア。味方機の全滅で敗北。

【火星開発基地からの退避】



ここまでの戦況を考えると火星開発基地が敵に撃破されるのは時間の問題とされた。そこでアーデントはこの宙域に見切りをつけ、脱出することを決意する。達也たちはその時間を稼ぐため、敵部隊に向かっていく。

味方機の全滅で敗北。

『悠久』シリーズ第3弾つに始動!!

電撃特報
DENGEKI SCOOP
5

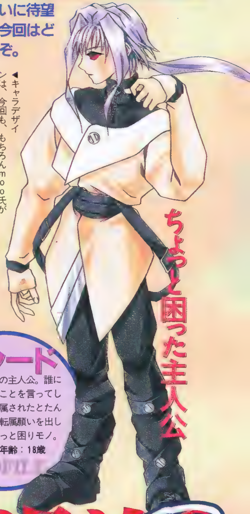
前作から約1年4カ月。沈黙の時を経て、ついに待望の『悠久』シリーズ最新作が姿を現した！ 今回はどこよりも早くキャラとストーリーを紹介するぞ。



◀キャラデザインは、今回も、もちろんmoo氏が担当。魅力あふれるキャラが登場するぞ。



◀街では事件のほか、さまざまなイベントも起こる。



ちょっと困った主人公

ルシード

このゲームの主人公。誰にでも言いたいことを言ってしまったり、配属されたとたんに、いきなり転属願いを出したりと、ちょっと困りモノ。
性別：男　年齢：18歳
PROFILE



動物と会話ができる不思議な少女

フローネ

内向的で人付き合いは下手だけど、動物と話せる特殊能力を持っている。人に甘えず、ひとりで何でも背負い込もうとする、がんこさも持つ。
性別：女　年齢：17歳
PROFILE

なんと 今度は幽霊退治？

悠久幻想曲3 Perpetual Blue

パーペチュアルブルー

悠久幻想曲3 Perpetual Blue	
12/9(予) 育成SLG	▶¥5,800(予) ▶メディアワークス ▶MC(ブロック数未定)

新たなる『悠久』ストーリーが奏でられる!!

「恋愛」「友情」そして……
今回のテーマはチームワークと共同生活!?

[illegible]





●ストーリー●

舞台は港湾都市シープクレスト。主人公のルシードは、保安学校を卒業し、シープクレスト保安局の刑事調査部の一員になった。ルシードは、腕利きのエリートで構成され、凶悪犯罪を担当とする第一捜査室への配属を希望していた。しかし、実際に配属されたのは、局内でもっともヒマで安全といわれる第四捜査室、通称「ブルーフェザー」だった。実は「ブルーフェザー」は、魔法犯罪や心霊現象などの不可解な事件の調査を請け負う部署。ルシードは、入局時の適性検査で魔法の潜在能力者と認められ、この部署のチームリーダーとして配属されたのであった。事務所でルシードを待っていたのは、陽気でおしゃべりなビセット、運動大好きで男勝りのルーティ、がさつな性格のバーシアといった役に立ちそうにないメンバー。「こんなメンバーとは、やっていけない」。将来に不安を感じたルシードは、いきなり転属願いを出すのであったが……。

[illegible]









この魅惑のナイスバディが武器!?

バーシア

グラマーでラフな性格でチェーンスモーカー。服装も人目を気にせずかなりキワどいものを着たりする。また、非常にマイペースでもある。

性別：女　年齢：23歳

PROFILE

「ブルーフェザー」のムードメーカー

ビセット

常にテンションが高く、仲間とおしゃべりするのと歌を歌うのが大好きな少年。「ブルーフェザー」ではムードメーカーとして活躍。

性別：男　年齢：16歳

PROFILE

世話好きでお人好しな少女

ルーティ

15歳の女の子にしては見た目が幼く、ノリがよいのでよく男の子と間違われる。また、世話好きで困っている人がいたら見逃せない性格。

性別：女　年齢：15歳

PROFILE

常夏の島で恋とお宝をサルベージ!?



魅力的なキャラクターたち!!

緒方剛志の描く



七海マリナ

▶ワタルのいとこであり、幼なじみ。ワタルに協力するべくサルベージャーとなる。金銭面に関してはキビしく、[illegible]

七海ワタル

◀物語の主人公。ある理由でサル[illegible]となる。ちょっと優柔不断で、[illegible]

ハッピィサルベージ
HAPPY SALVAGE

ハッピィサルベージ		
2月(予) AVG	▶¥5,800(予)	▶メディアワークス
	▶MC(1ブロック)	

『センチメンタル グラフティ』の大倉らいた氏とイラストレーターの緒方剛志氏の強力タッグで放つ注目の海洋冒険AVG！

このゲームの主人公の仕事は、サルベージ（海の底に沈むお宝を引き上げること）業。財宝を引き上げて、船などの装備を充実させよう。そうすれば、冒険の幅も広がり女の子たちとのイベントを見ることができるぞ。ＳＬＧ的要素はもちろん、ＡＶＧやＡＣＴ的な要素も楽しめる欲張りな１本なのだ。



▲魅力あふれるキャラクターたちとの、コミュニケーションを楽しめるぞ！

サルベージには危険がいっぱい

[illegible]



その他のキャラクターたち

ゲームには、サルベージの依頼者や同業者など、さまざまなタイプの女の子たちが登場する。ここでは、その中の４人を簡単に紹介していくぞ。



ミランダ ▼弟思いのサルベージャー。海賊の子孫。

ラナイ ▼素潜りが得意な現地人。片言の言葉を話す。

ルーリー ▲わがままで独占欲が強い小悪魔的少女。

ロシディ ▲考古学の知識が豊富な、知的美人。

[illegible]

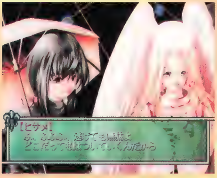
総監督・シナリオ担当
大倉らいた氏

「ハッピィサルベージ」は[illegible]を舞台に少年[illegible]す。恋あり、[illegible]、謎解き[illegible]ちゃ[illegible]楽しいゲームです。[illegible]シナリオはもちろん、緒方先生のキャラクター[illegible]も最高です。[illegible]&アイテム収集のサルベージシステムも、とにかく楽しくてハマれます。[illegible]プレイしたら[illegible]本当に[illegible]島に行きたくなるような、そんなゲームを制作中ですので、期待してくださいね！



美少女キャラをトレカでゲット♥

人間や魔族、エルフや天使が共存する幻想世界で、登場するさまざまなタイプの美少女キャラをトレーディングカードとして集めてカードマスターたちと戦うTBL。カードを集めると、カードの美少女たちとのイベントも起こるぞ。



◀魅力あふれる美少女キャラが多数登場。彼女たちとのさまざまな恋愛イベントも用意！



◀美少女たちの熱いバトルが展開される。



◀キャラの細かいプロフィールも見られるぞ。



ハイスクール・オブ・ブリッツ
HISCHOOL OF BLIZ

今、注目のトレカとギャルゲーが合体した！ あかほりさとる事務所が贈る、業界初の野心作を大公開。



夢の共演!!

超豪華美少女キャラが

▲画／たくま朋正

◀画／ことぶきつかさ

▶画／臣士れい

ハイスクール・オブ・ブリッツ

10/28（予） TBL	▶¥5,800（予） ▶メディアワークス
	▶MC（1ブロック）

こんな有名イラストレーター陣がキャラクターデザインを担当!!

- ●臣士れい ●門井亜矢
- ●[illegible] ●ことP
- ●ことぶきつかさ
- ●すぎやま現象
- ●[illegible]
- ●たくま朋正
- ●中野友貴
- ●[illegible]
- ●[illegible]
- ●ももせたまみ
- ●山本和枝
- ●吉崎観音

他、多数登場
（50音順 敬称略）

開発者から

ゲームデザイン担当
あかほりさとる事務所代表
あかほりさとる氏



さあさあ、お立ち会い！ ついに登場した今世紀最大のプロジェクト。われらがあかほり事務所がすべてのH――じゃなくて英知と才能とを結集させた超絶企画なのだ。美少女、女子高生てんこ盛り。エルフも女神も宇宙人も、み～んな女子高生。みんな、女子高生好きだろ？ ボクも大好きだ。だから楽しみにね。

トレカ版「ハイスクール・オブ・ブリッツ」▶8月発売予定!!

人気コミック待望のゲーム化!!

本誌独占インタビュー!!

PS版『逮捕しちゃうぞ』の最新情報を先行大公開!

ファンの期待高まるPS版『逮捕しちゃうぞ』の新イラスト&新情報を大公開!! インタビューを交えて、その魅力に迫っていくぞ。











逮捕しちゃうぞ
YOU'RE UNDER ARREST(仮)

秋予定 AVG	▶価格未定	▶パイオニアLDC
	▶MC(ブロック数未定)	

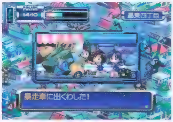
逮捕しちゃうぞ
YOU'RE UNDER ARREST

開発スタッフ 一問一答!

『逮捕しちゃうぞ』の魅力を開発スタッフに直撃インタビュー!! システムやオリジナル要素など、さまざまな疑問点を質問してみた。そして、いくつもの新事実が明らかに!?

Q.1 ゲーム本編のボリュームは?

A. 原作でおなじみのイベントからオリジナルのものまで、多彩なイベントを用意しています。もちろん、ミニゲームも豊富に挿入されるので、期待していてくださいね。ちなみに、気になる美幸や夏実とのデートイベントについては秘密。発売までのお楽しみです(笑)。



◀ミニゲームはどれも趣向が凝らされたものばかり。現在も鋭意制作中とのことだ。



▲イベントも充実! グラフィックの質の高さにも注目してほしい。

Q.2 ブリーフィングモードとは?

A. ブリーフィングモードは、ゲーム中の登場人物とアニメーションで会話を行うというものです。モード中はリアルタイムで会話が進行し、プレイヤー自身がその場にいるような臨場感を味わえますよ。



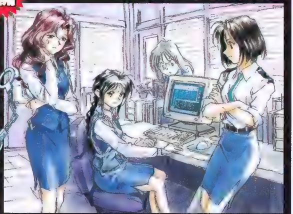
画面全体がなめらかにアニメーション!

▶頬子の動きに注目。どこか別のところを見ていた彼女が…。

◀ほおづえをやめてこちらを向き…。

▶話しかけてくる! 目パチ・ロパクではなく、画面全体がアニメするぞ。

独占公開 ブリーフィングモード最新原画



ブリーフィングモードの最新原画を入手! ゲーム中では、4人それぞれがアニメーションして話しかけてくる。もちろん、このほかにも数多くのシチュエーションが用意されているので、お楽しみに。

Q.3 OP、EDにムービーや歌は入りますか?

A. オープニング・ゲーム中ともに、劇場アニメに迫るハイクオリティなムービーを用意しています。歌については美幸・夏実はもちろん、他のキャラによるオリジナルソングも…? 質の高さには自信アリ!

Q.4 原作ものということでの苦労は?

A. ファンのみなさんが持つ原作のイメージを壊さずに、いかに1本のゲームとして成立させるかに一番気を使っています。そのため、原作者の藤島康介先生に新キャラの設定をしていただき、いろいろとゲーム化にあたってのアドバイスもいただいております。

新キャラの設定は藤島氏が担当!



小早川美幸

墨東署一の頭脳派。さまざまな分野に精通し、状況を冷静に分析して事件を解決に導く。自作のミニパト"トゥディ"が愛車。



有栖川亮介

刑事ドラマの主人公に憧れて警察官になった青年。本編の主人公であり、プレイヤーの分身。



有栖川ちはる

亮介の妹で料理が大得意。墨東署に差し入れすることが多く、美幸や夏実とも仲が良い。



辻本夏実

美幸の良き(?)パートナー。男勝りな性格で、驚異的な怪力の持ち主。人の数倍の量のゴハンを平気で食べてしまう大食漢でもある。

Q.5 読者に一言!

A. 1986年に漫画が始まって以来、様々なメディアで大人気の「逮捕しちゃうぞ」、初のゲーム化です。原作のおもしろさは美幸・夏実の活躍と、2人を取り巻く人々とのやりとりにあると考え、その中にプレイヤーが能動的に介入できる楽しさを演出していきたいと考えています。また、キャラクターゲームのお約束のイベントを、バランス良く詰め込む点にも気を使っています。技術的にも、PSではあまり使われない見せ方や演出を実現するプログラム的なメドがつきましたので、現在は内容を作り込んでいるところです。「逮捕しちゃうぞ」初のゲーム化ということで、これまでにないタイプのゲームにすべくスタッフ一同燃えております! ご期待ください!!

あの2人にもうすぐ会える!!

美少女たちと世界旅行へGO!

ワールドツアーコンダクター
世界夢紀行

8月(予)	▶¥5,800(予)	▶TYOエンタテインメント
AVG	▶MC(ブロック数未定)、DS(AC非対応)	

新ブランドTYOのPSタイトル第3弾!! 本作は、ツアーコンダクターとなって世界中を旅する、海外旅行AVGだ。今回は、明らかになったゲーム内容と、登場キャラクターに迫るぞ!

ワールド ツアー コンダクター
World Tour Conductor
世界夢紀行



Character File 1
飯塚早苗

ファッションデザイナーを目指している21歳のフリーター。思い込みが激しく、周りを振り回すタイプだ。デザインの発想を求めて、ロサンゼルスやサンフランシスコを訪れる。

新米ツアコンのドキドキ観光ツアー実習

主人公は旅行代理店の新入社員。ツアーに添乗し、業務実習クリアを目指すのだ。世界9カ所に及ぶ観光地は、旅行代理店JTBが資料提供していて、かなり本格的。また、かわいいお客さんとの素敵なシチュエーションも楽しめるぞ。





▲お客さんとして登場するキャラは25人(女性15人、男性10人)。キュート&カッコイイお客さんとの出会いも魅力。

◀イベントシーンでは、美しい観光名所の画像をバックにした、一枚絵のグラフィックを見ることができるぞ。

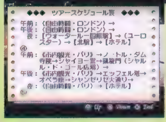
ツアーの流れ

依頼

まずは上司から添乗するツアーの依頼を受け、そのツアースケジュールを作成するのだ。どんな観光スポットを巡るかは自由に決められるが、ツアーのテーマに合った場所を組み込むことが大切。世界マップや旅行ガイドを参考に組み立てよう。



▲スパイ映画のミッション指令のような雰囲気(?)の依頼画面。



◀ツアーのテーマを盛り込んで、市内観光のスケジュールを組むのだ。

観光

ツアー出発後、いよいよ添乗員としての腕が試される! 自ら観光ガイドを行ったり市内散策で地元の情報を集めたり、お客さんの要望に応えたり……とツアコンのお仕事はいっぱい。お客さんに満足してもらえるように精一杯頑張るのだ。

本番ツアー!!!



▲さあ、ガイド開始! キミの知識が試される瞬間だ!!



▲市内散策で出会った地元の人から、穴場のスポットを教えてもらえるかも。



◀お客さんの要望には快く応えてあげなきゃね。こんな美少女ならなおさら?

帰国

ツアー終了後には、お客さんのアンケートと、先輩添乗員の採点でツアー評価が下される。この結果によって、次のツアー依頼が決定されるのだ。評価が高かったりお客さんの好感度を上げたりすることで発生する、隠しツアーも存在するぞ。



▲いい点を取るのは難しそう。100点満点中、何点以上ならOKなのかな?

※TYOでは『ワールドツアーコンダクター』のHPを開設中。すごい盛り上がりを見せるオフィシャルサイトにアクセスしてみよう。URLは、http://www.tyo.co.jp/tyoe/game/tourcon

ツアー中にはいろんなことが起こるぞ!!

オプションツアー▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶

▼マリンスポーツにもいろいろあるけど、どこに行ったら喜んでくれるだろうか。



自由時間にお客さんからオプションツアーの紹介を求められることがある。その場合、知っているスポットの中から選択することになるぞ。お客さんの要望に合ったものを提供できれば、プラスの評価につながるのだ。



▲こんなときのためにも、出発前の勉強は重要だ。

会話&観光クイズ▶▶▶

お客さんとの会話の中では、ときどき3択クイズが発生するのだ。問題はお客さんの趣味に関するジャンルと、観光地に関する知識から出題される。クイズに正解すると、好感度を上げることができるぞ。



◀ジャンルクイズは仲良くなるチャンス！



▶こちらは、観光地の知識問題。楽しみながら、実際の旅行にも役立つ知識が、身に付いていくのだ。

Character File 2 楓いずみ



流行に敏感な22歳のコンパニオン。ブランド物のショッピング目当てでロンドン・パリのツアーに参加する。かなりきまぐれでわがままな性格のため、手を焼かされるかも？

アクシデント▶▶▶▶▶▶▶▶▶

ツアー期間中には、予測もつかないさまざまなアクシデントが起こったりもする。発生したときはアクシデントショットに切り替わり、プレイヤーに行動の選択を求めてくるぞ。その状況に適切な対応を取ることにより、添乗員としての評価ポイントがアップする。

▼いつ起こるかわからないのがアクシデント。お客さんを助けてあげれば、好感度アップ間違いなし。





▲ちょっとドッキリするようなアクシデントショット！こんなイベントも多数存在!!

Character File 3 今井絵理香



名門女子高校の進学科に通う、16歳の女子高生。おしとやかな少女だが、天然ボケと思われるような独特の感性を持つ。制服参加のところを見ると、修学旅行なのだろうか？

お客さんと仲良くなると特別イベントが発生!!

お客さんの好感度を上げたり、お客さんが満足するオプションツアーを紹介したりして仲良くなると、メモリアルショットというご褒美イベントが発生するぞ。そのあと恋に発展するかどうかはわからないけど、かなりドキドキの展開だ！



▶仲良くなった彼女とのメモリアルショット！ 仕事も忘れて気分はデート。

▶映画のワンシーンのようなイベントは、忘れられない思い出になりそう。



たくさん思い出を作っちゃおう!!

Character File 4 観月小百合



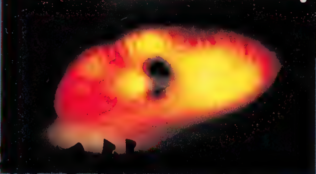
高級ブティックに勤める27歳のチーフ販売員。海外ブランドをチェックする目的でロサンゼルスやサンフランシスコへ。裏表のない性格で好印象!?

さあ出発!!

電撃特報
DENGEKI SCOOP
8

あの『トワイライト・シンドローム』の
スタッフが贈る
新たな都市伝承ホラー

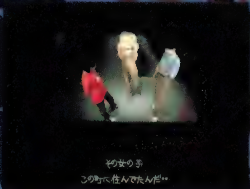
あと100日で、誰か死ぬ



街に散らばる心霊スポットや噂、人間の内面世界など「日常に潜む恐怖」にスポットを当てた数々の怪奇冒険譚…。すべてのホラーゲームファンに捧げる、期待の新作『夕闇通り探検隊』の魅力に迫っていこう。

夕闇通り探検隊

9/22(予)	▶¥5,800 ▶スパイク
AVG	▶MC(2ブロック)、AC対応



誰そ彼…私?

夕闇通りの探検隊

どこの街にでもある不可思議な"噂"



KURUMI 14歳にしては幼すぎる精神世界を持つ、夢見る少女。特別に意識せずに"霊"との対話ができるらしいが、それが彼女の作り出した幻想であるかは定かではない。



SANGO "サンゴ"は本名ではなく、自分が女性であることを封印するために名乗る仮の名前。とことんドライに生きる現実主義者で、"霊"もまったく信じていないようだ。

NAO 本当に心を許せる存在がいない、ナイーヴな心を持った少年。そんなナオが、クルミに心奪われたときから、この奇妙な3人の関係は始まる。サンゴとは幼なじみ。



▲▶学校が終わると、彼らは一緒にメロスの散歩に。その先々で、事件が待っているのだ。

キーポイント1 多感な思春期を送る3人の主人公

このゲームに登場する3人の主人公は、みんな中学生。子どもから大人へと、精神的にも肉体的にも成長する…そんな微妙で不安定な時期だからこそ、この世ならざる者たちは彼らの前に姿を現すのだろうか？ いわゆる「コワイ話」だけではなく、彼らの「心の葛藤・成長」面にも注目していきたい。

Characters

奇怪な現象は少年たちの心にどんな傷跡を残すのか？……

その真相を解明するべく……

すべては「人面ガラス」の呪いから始まった





ある日、ナオたち3人は、散歩の途中に学校の裏の森で、人の顔を持った奇妙なガラスに出会う。ソイツは「あと100日で[illegible]」という不吉な予言を残し、それを発端にナオたちの周りでは奇怪な噂があとを断たなくなる。友人に頼まれたから、興味本位で、妙な使命感から……理由はどうあれ、3人はそれらの噂の真相解明に乗り出した。だが、彼らはまだ自分たちの身に待ち受ける運命を知らなかった。100日後の結末を……。



▲▶まるで実在する街のように作り込まれた街マップ。時間の流れで空の明るさも変化するグラフィックが臨場感を増してくれる。

キーポイント2 [illegible]

ゲームの舞台となる架空の街・陽見市は、広大な横スクロールマップで構成されている。街の息づかいが聞こえてきそうなほどリアルに演出されたマップの中を、プレイヤーは自由に散策が可能。また、怪しいスポットでは、3D（パノラマ）視点に切り替わり、より細かな探索、より[illegible]できるのだ。

Adventure

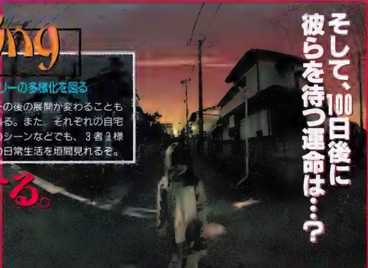
超リアルに描かれた街の日常 その陰に潜む、44の噂の真偽は？

Zapping

キーポイント3 主役の切り替えでストーリーの多様化を図る

このゲームでは、シーンごとに主役の変更が可能。同じ体験でも、キャラによって物の見方やとらえ方が違うため、その後の展開が変わることもある。また、それぞれの自宅のシーンなどでも、3者3様の日常生活を垣間見れるぞ。

3人の少年少女が奔走する。



そして、彼らを待つ運命は…100日後に…？

[illegible]
ホームページアドレス http://www.mediaworks.co.jp/dengeki_c/dpp/index.html

電撃特報
DENGEKI SCOOP
9



過去から未来へ続く新しい恋物語

つらい過去を背負っている男の子が主人公という、一風変わった設定の恋愛AVG『メモリーズオフ』。第1報となる今回は、登場するキャラクターを中心に紹介していこう。

Memories Off

9月(予) AVG	▶価格未定	▶キッド
	▶MC(2ブロック)	

メモリーズオフ
Memories Off





主人公の過去に関わる少女

桧月彩花
ひづきあやか

●身長:156cm●血液型:AB
●3サイズ:B74・W55・H77
●誕生日:12月7日(射手座)

明るく優しい性格で、その上しっかりしていて面倒見が良い幼なじみの美少女。主人公の過去に関係しているらしいが……?

彼女たちとの出会いで何かが変わる!!

『メモリーズオフ』は、心の奥底に胸を締めつけるつらい過去を秘めた主人公が、さまざまな女の子との触れ合いを通じて、新しい想いを見出していくラブストーリー。「電撃G'sマガジン」でもおなじみの、ささきむつみ氏がキャラデザインを手掛けている点にも注目だ。



音羽かおる

おとわかおる

明るく活発なクラスメイト

●身長:159cm●血液型:A
●3サイズ:B81・W57・H85
●誕生日:3月20日(魚座)

主人公の同級生の中でもひときわ活発で社交的。しかし、1人のときはぼんやりしていることが多く、ときどき笑顔にもカゲりが見え隠れする。





今坂唯笑

いまさかゆえ

甘えん坊の幼なじみ

●身長:156cm●血液型:B
●3サイズ:B73・W53・H74
●誕生日:7月12日(蟹座)

幼なじみの主人公に対しては甘えん坊で騒がしいが、ふだんは大人っぽく振る舞っている。独占欲がちょっと強め。



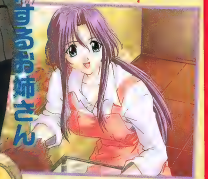
霧島小夜美

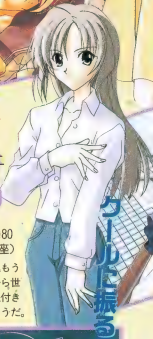
きりしまこよみ

購買でバイトするお姉さん

●身長:164cm●血液型:B
●3サイズ:B85・W62・H84
●誕生日:5月3日(牡牛座)

倒れた母親の代わりに、購買で働くことになった大学生。面倒見の良いお姉さんタイプだが、お釣りを間違えるなどドジな一面も。





双海詩音

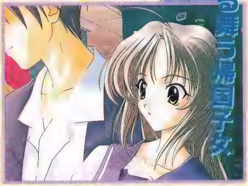
ふたみしおん

クールに振る舞う帰国子女

●身長:157cm●血液型:A
●3サイズ:B79・W54・H80
●誕生日:2月3日(水瓶座)

なかなかクラスに溶け込もうとしない転校生。幼い頃から世界中を転々としたため、人付き合いが苦手になっているようだ。







伊吹みなも

いぶきみなも

体が弱くおとなしい後輩

●身長:147cm●血液型:O
●3サイズ:B71・W53・H74
●誕生日:1月20日(山羊座)

病弱で通院が多いため友人は少ないが、唯笑とは仲が良く、よく一緒に騒いでいる。気が弱いが、思い込みが激しいところもある。



気になるゲームシステムは?

本作はビジュアル+テキストがメインのAVG。選択肢によってストーリーが分岐する、マルチエンディングを採用している。また、声優によるフルボイスの演出が物語をさらに盛り上げてくれるぞ。



◀通常は画面下にメッセージが表示される予定だ。

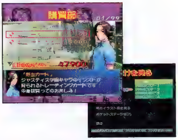


CAPCOM
陽が丘
次は
行
私立ジャスティス学園前
運行系統図
青春駅
太陽が丘
大洋町公園前
忌隠村役場
私立ジャスティス学園前
いつだって、青春！
NEKKETSU
熱血青春
プレイステーション用ソフト 対戦格闘＋育成シミュレーション
ますます大きく成長できる自分だけのEDITキャラ！
熱血青春日記が充実！
新キャラ登場！
ミニゲームも増強
EDITキャラを鍛えよ！
ジャスティス学園で1年間を過ごす育成恋愛学園生活シミュレーションが完全リニューアル。
格闘テクニックを身につける「試験に出る実技」前回のおさらいもついて99年度版にパワーアップ! 前作を遊んでいない人にも安心だ。
太陽学園の「委員長」など、新キャラクターが10人以上!! 新イベントもたくさん入って、君の学園生活も充実間違いなしだ!
ミニゲームも新作を追加! お気に入りキャラとダンス対決「Doki-Waku-Dance」。ライバルキャラと競争だ! 「決戦!炎のスプリント」。ハイスコア争いに熱くなれ!
学園生活を通して自分だけのキャラクターがEDITできるシステムがパワーアップ。EDITキャラクターの種類は前作を遥かに凌駕! 選べる顔のパーツも3倍。しかも髪型まで選べる究極仕様!
学園が、俺を大きくする。
※画面は開発中のものです。
© CAPCOM CO.,LTD.1999 ALL RIGHTS RESERVED
株式会社カプコン
〒540-0037 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号
★カプコンフレンドリークラブ（CFC）会員募集中！★CFC事務局 TEL(06)6948-0555
CAPCOM FAX通信 06-6947-4540
★カプコン・ホームページ★ http://www.capcom.co.jp/
★カプコンソフト情報★ 大阪 (06)6946-6659 東京(03)3340-0718 札幌(011)281-8834 仙台(022)214-6040 名古屋(052)571-0493
広島(082)223-3339 松山(089)934-8786 福岡(092)441-1991 電話番号は、よく確かめておかけ間違いのないようにしてください。
"PS"ロゴおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標、また"DUAL SHOCK"および"PocketStation"は同社の商標です。



新キャラ
新システム追加で
対戦格闘が
さらに熱い！

購買部でアイテムゲット！



ゲームで遊んで「ポイント」をためて、購買部でおまけ要素をゲット！ ジャスティスキャラたっぷりの「熱血カード」をはじめ「ポケットジャスティス」などを集めよう！

ポケステで外に持ち出せ



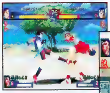
その名も「ポケットジャスティス」。キャラとメール交換ができる「ポケJメール」そして3種類のミニゲームで遊ぶことが出来る！一緒にいる時間が長いとどんどん好感度がアップするぞ。

CPUエディットで対戦！



EDITキャラクターのCPU性能をエディットして対戦できる！ そのデータをパスワード化すればインターネットや電子メールはもちろん電話でも手紙でも対戦が可能だ！

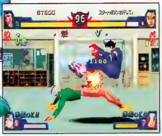
対戦格闘が熱い！



五輪高校水泳部の「流」



太陽学園新聞部の「ラン」



前作「ジャスティス学園EVOLUTION」にさらに新システム「移動受け身」を追加！新キャラの追加とキャラクターバランスの再調整で、対戦がさらに熱く面白くなった。

放課後はお前との決闘場！

※画面は開発中のものです。

EDITキャラクター対決！ 全国決戦！
「全日本総番長戦」開催
キミだけの最強EDITキャラのパスワードを送ってきてくれ！
応募期間6月24日～7月20日 ※応募方法は雑誌、店頭パンフレットまたは商品同梱ハガキで確認してください。
お問い合せ:事務局 06-4795-0350

私立ジャスティス学園 熱血青春日記2を予約された方に ポケットステーション用オリジナルストラッププレゼント！
ポケジャスのキャラクターイラストがカワイイ！
詳しくはゲームソフト販売店で聞いてくれ！
※ご予約はお早めに！ ストラップがなくなり次第終了。

スーパーロボット大戦 コンプリート超攻略

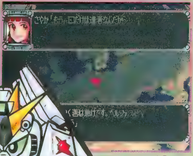
スーパーロボット大

『第3次』&『EX』をどこよりも速く徹底

DISC1で遊べ!!

3本の本編が入ったスーパーボリューム!! 本誌攻略でサクサクプレイ!!

第2次スーパーロボット大戦





壮大なストーリーの幕開けとなった記念すべき作品。スーパーロボット連合軍と、DCとの最初の戦いが描かれる。登場原作はマジンガー系、ゲッター系、ガンダム系と少なく、シナリオの分岐もない。物語は非常にわかりやすく、難易度も低くなっているので、初心者の入門編としてもってこいの内容。シリーズ初挑戦の人は、まずはコレでシステムに慣れよう。

▲システムが「F」に統一され、生まれ変わった『第2次』。グラフィックも完全リメイクされている。

第3次スーパーロボット大戦

『第2次』の直接的な続編となる作品。ストーリー性が重視され、マップ中の行動や選択肢によりストーリーが変化する、マルチシナリオ制が導入された。ロンド=ベルとして再編されたスーパーロボットたち、ザビ家の元に甦ったDC軍、そして謎の異星人との、三つ巴の戦いが描かれていく。新登場ロボットとして、ダイターン3、ライディーン、コン・バトラーVが追加。また、ガンダム系やマジンガー系にも、登場キャラやユニットが大幅に追加されている。

また、難易度もシリーズで一番高くなっているのも特徴だ。



▲シリーズとしての人気を不動のものにした大ヒット作品が完全リメイク。



▶「F」で登場しないライディーン勢のボイスやムービーにも注目!!



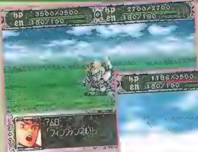
マップ攻略はP44へ!!

スーパーロボット大戦EX

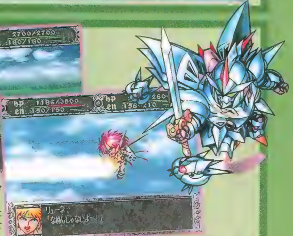
地底世界ラ・ギアスを舞台にした戦いが描かれた、シリーズの外伝的作品。マサキの章、リューネの章、そしてシュウの章(隠しシナリオ)の3本のストーリーが収録されており、同じ事件を異なった視点で楽しむことができた。また、新システムISSの導入により、一方のシナリオで選んだ選択肢を、別のシナリオに反映させることが可能になっている。これにより、奥深い物語を楽しむことができた。『第3次』で追加されたダイターン3やコン・バトラーVは登場しないが、新しくダンバインとゴーショーグンが追加。さらに、オリジナルキャラが大幅に追加されている。



▲異世界での戦いを描いた外伝作品。世界観は正統派のファンタジーだ。



▲おなじみロンド=ベルの面々も登場する。



▶最大の魅力は、原作キャラに負けない魅力を持ったオリジナルキャラたちの活躍だ。

マップ攻略はP54へ!!

戦コンプリートボックス

攻略!!

ついに発売となった『CB』から、『第3次』と『EX』を同時攻略!!　マップと詳細なデータで、キミの戦いをサポートしていくぞ!!

スーパーロボット大戦コンプリートボックス

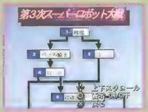
発売中 S・RPG	▶¥6,800(CD2枚組)　▶バンプレスト ▶MC(2ブロック)

DISC2で極めろ!!

遊びどころ満載!! これを極めずして『CB』を語ることはできないぞ!!

ゲームデータ

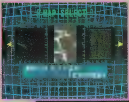
『第2次』～『EX』までの、オリジナル版に関するデータを収録したモード。オリジナル版のシステム解説や、ゲーム画面のムービーを見ることができるので、『CB』版との違いを確認することができる。『EX』の設定資料も満載され、資料性も高いぞ。



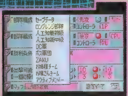
▲シナリオフローチャートは「CB」版でも役に立つのだ。

バーチャルスタジアム

ユーザー同士の対戦が可能なモード。ターン数や勝利条件などを自由に設定し、あらかじめ用意されたチームや、自分で育てたセーブデータを使っての対戦が可能。当然、COMと対戦することも可能だ。シリーズのファンが待ち望んでいたモードだけに、DISC2最大の目玉となりそう。なお、対戦で得た経験値や資金を本編のデータに戻すことはできないぞ。



◀対戦用のマップは、10種類も用意されているのだ。



▶なんと21種類ものオリジナルチームが選択できるぞ。

こんなルールで対戦してみよう!!

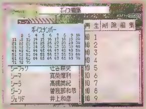
基本的に本編のシステムなら、なんでもありの対戦モード。しかしこのままではとにかく先攻有利の大味な戦いになってしまう。そこである程度ルールを定めてプレイしてみよう。電撃がオススメするのは右のルールだ。

- ●出撃数10、操作可能機3
- ●マップ兵器禁止
- ●操作しないユニットの精神コマンド禁止
- ●精神コマンドは、ユニットごとに1フェイズ1回のみ
- ●一部精神コマンド禁止（※1）

（※1）「復活」「奇跡」「再動」は禁止。なお、2回行動可能ユニットの2回目行動禁止。

ボイス編集

ゲームで使われたボイスを編集して聞くモード。異なる原作キャラのセリフを組み合わせて会話を作るなど、楽しみ方は様々。戦闘中のかけ声だけでなく、DVEで使用された声や、ゲームには使用されていないサービスボイスも収録されているぞ。

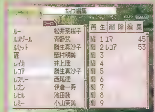


▲再生したい順にボイスを選んでいくだけの簡単操作。

ボイス編集では、こんな遊び方ができるのだ!!

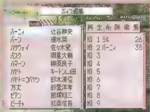
原作のセリフを再現

DVEで使用された声を使って原作の名セリフを再現。例として「Zガンダム」でのエマとレコアの会話を再現してみた。写真を参考に実際に編集して聞いてみよう。



オリジナル会話を作る!!

セリフを繋ぎ合わせ、まったくのオリジナル会話を作っていくこともできる。下はちょっとした一発ネタ。どういう会話になっているかは実際に聞いてみよう。

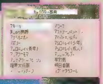


オプション

キャラクター図鑑、カラオケモードなど、シリーズおなじみのオプションを収録。しかも、キャラやロボットのデータベースは、最初からすべて閲覧することが可能なのだ。本編で一度見たデモシーンをもう一度見る機能はなくなったが、このDISC2のためだけに作られた、完全新作のCGデモが収録されているぞ。とにかく相当なボリュームなので、見ているだけで飽きないのだ。



◀おなじみカラオケモード。もはやこれがなくてはシリーズとは呼べない!?



▶キャラ図鑑は最初からすべて参照可能。3作品すべてのキャラが登場。



◀オリジナルのCGデモ。SDサイズなのにスゴイ迫力なのだ。

第3次スーパーロボット大戦

今なお高い評価を受ける『第3次』を、どこよりも早く攻略開始!! マップ、アイテム、キャラクターと、知りたかったデータを満載しての完全攻略だ!!



序盤戦となる20シナリオを完全マップ攻略!!

ルート表

- シナリオ1 暗雲
  - Bルート → シナリオ3 バラの騎士
  - Aルート → シナリオ2 G-3
- シナリオ2 G-3
  - 謎の敵 → シナリオ8へ
  - DC → シナリオ5
- シナリオ3 バラの騎士 → シナリオ4 G-3
- シナリオ4 G-3
  - DC → シナリオ5 暗礁空域
  - 謎の敵 → シナリオ8 大気圏突入
- シナリオ5 暗礁空域
  - Aルート → シナリオ6 フォン＝ブラウン
  - Bルート → シナリオ9 大気圏突入
- シナリオ6 フォン＝ブラウン → シナリオ7 大気圏突入
- シナリオ8 大気圏突入 → シナリオ10 ガンダム強奪
- シナリオ9 大気圏突入
  - 9ターン以内 → シナリオ10へ
  - 10ターン以上 → シナリオ12へ
- シナリオ7 大気圏突入
  - 9ターン以内 → シナリオ12
  - 10ターン以上 → シナリオ11 ソロモン沖海戦
- シナリオ10 ガンダム強奪 → シナリオ13
- シナリオ11 ソロモン沖海戦 → シナリオ12 熱砂の大地
- シナリオ12 熱砂の大地 → シナリオ13 ガトー襲撃
- シナリオ14 シーサイドパニック
- シナリオ15 超電磁ロボ コン・バトラーV
  - 早乙女研究所 → シナリオ16 早乙女研究所危機一髪!! → シナリオ17
  - 光子力研究所 → シナリオ17 紅の翼
- シナリオ18 勇者ライディーン
- シナリオ19 うわさの破嵐万丈
- シナリオ20 宇宙へ

To Be Continued

地球へ降りるまでの展開は激しく分岐するが、基本的なストーリーは同じ。最短でいくならシナリオ1→2→8。じっくり進めたいならシナリオ1→3→4→5→6→7と進めていこう。

いよいよ発売となった「CB」から、収録作品の中でもっとも高い人気を誇る「第3次」を完全攻略していくぞ。戦略マップに加え、イベント、入手アイテム、そして仲間になるキャラなど、便利なデータを完全網羅。今回は、序盤から中盤へと移るシナリオ20までを紹介していくのだ。さらに、シナリオ20までに仲間になる味方パイロットの詳細データも完全掲載。育てるキャラクターを選択する場合に役立つハズだぞ。



◀ロンド＝ベルが宇宙に出る中盤までを紹介!!

『第3次』知っておきたい基本戦略

I 改造はよく考えて行おう!!

「第3次」での改造は、最初から10段階改造が可能。しかし資金がなかなかたまらないので、最初から改造すべきポイントを絞っていこう。ゲッター、νガンダムといった最後まで活躍するユニットや、スーパーロボットの気力を上げる技など に絞っていくといい。



▲とにかく、ろくなユニットのない序盤は、改造費をケチれ。

II 育てるキャラを選別しよう!!

1マップ中に出撃できるキャラの制限がキツイので、すべてのキャラをまんべんなく育てていくことは、あまりオススメできない。使えないと判断したキャラは早めに割り切り、使えるキャラを重点的に育てていこう。各原作の主人公キャラを育てていれば間違いない。逆にハヤトやリュウなど、強制的に途中で抜けるキャラには1ポイントたりとも経験値を与えないように。



▶アムロや甲児は序盤からしっかり育てよう。

III 強化パーツは長所を伸ばす!!

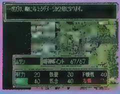
敵を倒して得た強化パーツは、短所を補うのではなく、長所を伸ばすことが基本だ。マグネットコーティングやアポジモーターはMSに、ハイブリッドアーマーやプロペラントタンクはスーパー系に装備していこう。なお、リペアキットなどの消費アイテムの使用は、よく考えて行おう。

IV 狙ったアイテムは逃さない!!

今回の「CB」版の「第3次」は、「F」と同様敵を倒してアイテムを入手していく。アイテムは基本的にボスクラスのキャラが持っているが、序盤では条件により逃走するボスが多い。こういった逃げるボスをしっかり倒し、アイテムを入手しておけば中盤以降がラクになるぞ。

V 精神コマンドの使いどころ

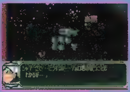
精神コマンドを湯水のように使えた「F」とは異なり、「CB」では全体的に最大精神ポイントが少なくなっている。必中や熱血が必需品となるスーパー系では、すぐにポイント切れを起こしてしまう。コマンドの使いすぎには十分に注意しよう。



▲スーパー系は、精神ポイントを温存するようにしよう。

VI 説得は先のことも考えて!!

マップ中、敵キャラを説得することで仲間にすることができる場合がある。基本的に説得できるキャラは説得しておくにこしたことはないが、それによってその後仲間になるキャラが変化する場合があるので注意。とくにシナリオ1のシャアを説得したかしないかは、中盤のシナリオ20以降になってから影響を及ぼす。詳しくは、シナリオ1のマップ解説を参照。



▶シナリオ1のシャア。説得によって、仲間キャラに影響が出る。

●Pはプレイヤーフェイズ、Eは敵フェイズを示します。その前にある数値はターン数です。「3E」とある場合、3ターン目の敵フェイズという意味になります。なお、敵増援は基本的に、出現ターンまでに敵を全滅させると、その時点で出現します。

シナリオ1 暗雲

★シャアの説得をする!? しない!?

フィフス・ルナ空域で、数カ月前から起こっている謎の失踪事件。その原因を究明する任務を受けたロンド＝ベルのメンバーたち。問題の空域に近づくと、案の定DCの残党が襲いかかってきたのだが……。

まずはコロニー周辺で第１波を防衛。そのまま陣取って戦うか、余裕があるなら北東に向けて進軍だ。ただ、アムロ、ゲッター、ブライト、甲児以外は、戦力として考えないこと。ここで重要なのはシャアを説得するか否か。説得しても倒さなくてはならないが、これがシナリオ20での参入キャラに影響を及ぼす。具体的には、説得した場合はクワトロ、アポリー、ロベルトが加入し、セイラが抜ける。説得しない場合、セイラは残りケーラが加入。戦力として見れば、説得したほうが絶対にお得。とりあえず初めてのプレイでは、確実に説得しておきたい。



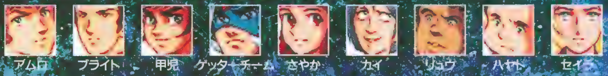
▶シャアは確実に説得しておこう。倒さなくても、７Ｅで撤退してくれるぞ。

１Ｅ：スレンダー、デニム、ジーン撤退。
７Ｅ：敵増援出現、シャア撤退。アムロがシャアを説得すると、シャアは攻撃してこなくなる。クリア後ルート選択。Ａルート→シナリオ２へ。Ｂルート→シナリオ３へ。
●会話イベント：セイラがシャアを攻撃したとき（攻撃は必ずミスする。これ以後、シャアはセイラに対して攻撃してこなくなる）。ガルマがガンダムに攻撃したとき。甲児がシャアを攻撃（攻撃が外れた場合のみ）。リョウがシャアを攻撃（攻撃が当たったが、撃墜できなかった場合のみ）。



入手可能アイテム

キャラ	アイテム
シャア	プロペラントタンク
ガルマ	リペアキット



シナリオ2 G-3

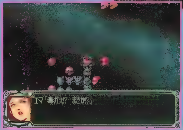
★敵の全滅を狙うのは厳しいぞ!!

G3ガスの存在を確認したロンド＝ベル。この無差別攻撃を阻止するため、一直線にサイド５へと向かう。しかしそこには、ロンド＝ベルを待ち構えていたDCの主力部隊がすでに展開していた……。

危険を承知で正面から攻撃をしかけた場合、このシナリオとなる。迂回した場合の同名のシナリオ（シナリオ４）と比べ、初期配置の敵も多く、増援もあるため難易度は高くなっている。しかし、ロンド＝ベルの初期配置がマップ南になっているので、北へ進軍して行くだけでいい。まずはマップ中央あたりで第１陣をやり過ごす。この時点でアムロはエマを説得しておこう。ある程度片づけたら、とにかく北へ。９Ｅの増援までにムサイに取り付こう。ムサイを倒せばクリアなので、ドゴス・ギアと増援は無視してOK。クリア後、プロトゲッターがゲッターロボに。

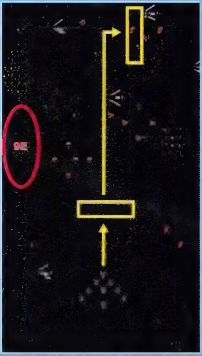


▲ムサイはこの位置、マップの一番北だ。増援の登場までにはこのムサイの近くまで進軍だ。移動の際、ドゴス・ギアは無視。



◀エマは一度説得しておくと、あとは自動的にドゴス・ギアまで戻っていく。のちの戦力なので、倒したりしないように。

９Ｅ：敵増援出現。アムロがエマを説得すると、エマはドゴス・ギアへ戻り撤退。ムサイを倒すとドゴス・ギア撤退。クリア後、レコアとファ仲間に。ルート選択、ＤＣ→シナリオ５へ。謎の敵→シナリオ８へ。
●会話イベント：バスクがダメージを受ける。エマが味方を攻撃。ライラがアムロを攻撃。マシュマーが味方を攻撃。



入手可能アイテム

キャラ	アイテム
バスク	リペアキット
ライラ	プロペラントタンク
ジェリド	プロペラントタンク
カクリコン	プロペラントタンク
エマ	リペアキット
マシュマー	プロペラントタンク
ゴットン	プロペラントタンク

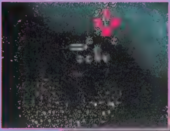


シナリオ3 バラの騎士

★ちょっとした経験値稼ぎか!?

迂回して敵の側面を突く作戦に出たロンド＝ベルだったが、その途中、マシュマー＝セロの部隊と遭遇してしまう。しかしマシュマーは、ロンド＝ベルと遭遇したことを本部へは連絡せず、単独で戦いを挑んでくる……。

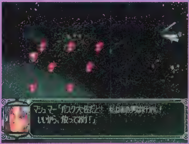
１話のルート選択でBを選んだ場合、このシナリオとなる。直線ルートでは直接主力との戦いになるが、こちらの場合は一度このシナリオをクリアしてから主力との戦いになる。初期配置の敵は弱いドラッツェ中心で、増援もない。まっすぐ北西に突き進んでOK。じっくり派は、中央のコロニーに陣取って戦えばラクだ。ここではブライトやカイなど、準メインキャラたちを育ててもいいだろう。



◀マップ中央まで大胆に移動してしまおう。増援はないので、あまり慎重になる必要はない。



▶アムロや甲児、ゲッターチームをメインにして戦っていけば、ほとんど苦労しないで勝てる。



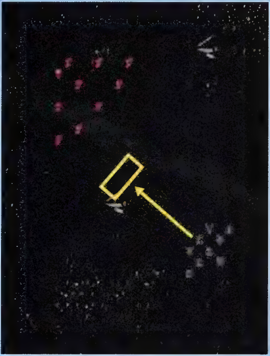
◀騎士道を重んじるマシュマー。実は結構いいヤツなのだ。

EVENT

敵増援なし。
●会話イベント：マシュマーが倒されたとき(ただし、ゴットンが生き残っている場合のみ)。ゴットンがやられたとき(ただし、マシュマーが生き残っている場合のみ)。敵の数が４体以下になったとき。マシュマーが味方を攻撃したとき。ゴットンが味方を攻撃したとき。

入手可能アイテム

キャラ	アイテム
マシュマー	プロペラントタンクS
ゴットン	プロペラントタンク



シナリオ4 G-3

★ムサイを倒すのは最後に!!

敵の主力と正面からぶつかることを避け、迂回ルートを通ったロンド＝ベル。途中遭遇したマシュマーが主力部隊への連絡を行わなかったことも幸いし、敵の側面を突くことができた。G3を積んだムサイはすぐそばだ!!

迂回した場合のG３破壊作戦だ。G３を搭載しているのは、最北にいるムサイと、直線ルートのときと同じ。しかしこちらでは、ロンド＝ベルが敵の側面を突いている状態から始まる。また、敵の増援もないので、安心して戦える。とりあえず敵の全滅を目指すなら、中央のコロニーに陣取って戦うのがもっともラクだ。ムサイ自体は、マジンガー１機あれば対処できるので、せん滅を目指してみよう。ただ、先にムサイを倒してしまうとドゴス・ギアは撤退する。ムサイを倒すのは最後だ。アムロでエマを説得することも忘れないようにしよう。



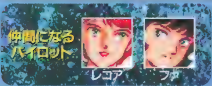
▶ムサイまでの距離は非常に短い。一気に近寄って落としてしまうことも可能だぞ。

EVENT

敵増援なし。アムロはエマを説得可能。エマを説得した場合、エマはドゴス・ギアに近づいていく。ドゴス・ギアに隣接すると、エマ撤退。ムサイを倒すと、ドゴスギア撤退。
クリア後、ルート選択。ＤＣ→シナリオ５へ。謎の敵→シナリオ８へ。ファとレコアが仲間になる。クリア後プロトゲッターがようやくゲッターロボになる。
●会話イベント：エマが味方を攻撃。ライラがアムロを攻撃。

入手可能アイテム

キャラ	アイテム
バスク	リローダー
ライラ	プロペラントタンク
ジェリド	リペアキット
カクリコン	リペアキット
エマ	プロペラントタンクSorリローダー





シナリオ5 暗礁空域

★いよいよゲッターの本領発揮!!

これまでの作戦内容の範囲から、DC残党の前線基地を突き止めたロンド＝ベル。その空域を探索中、DCの部隊と遭遇することになる。そこには、独自の考えで動くシャアたちの姿もあった……。

とにかく動きにくい、暗礁空域での戦い。とくにジムに乗っているキャラは、ほとんど自由に移動することができないだろう。とりあえず、東にあるコロニー周辺まで動こう。この移動の際、第１波のドラッツェとドムは撃破しておきたい。ほとんどの場合、シャアたちを相手にする必要はないだろうから、そのままコロニー周辺で迎撃するか、そこから北上していこう。ただし、あしゅら男爵を倒すとクリアになってしまうので、シャアたちを倒したい場合は注意。シャアたちを撤退させるつもりがない場合、まずは初期位置から北上し、対処をしたほうがいい。いずれにせよ増援はないので、そう苦労はしないぞ。

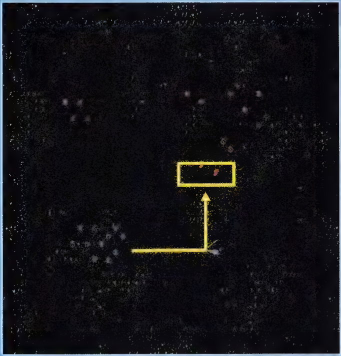


▲シャアを倒す場合、アムロで説得して動かないようにしておくこと。

あしゅら男爵を倒すとクリア。１Ｐ：以前にシャアを説得していると、シャア、ララァ、アポリー、ロベルト撤退。シャアがセイラを攻撃すると、シャア、ララァ、アポリー、ロベルト撤退。アムロがシャアを説得すると、シャアは攻撃してこなくなる。その後、アムロがララァを説得すると、ララァも攻撃してこなくなる（ただし、先にシャアを説得していない場合、シャアはアムロを狙う）。クリア後、ルート選択。Ａルート→シナリオ６へ。Ｂルート→シナリオ９へ。
●会話イベント：シャアを説得していないときにララァがダメージを受ける。甲児があしゅらを攻撃。シャアがセイラを攻撃。

入手可能アイテム

キャラ	アイテム
シャア	メガブースター
ララァ	リローダー
アポリー	リペアキット
ロベルト	リペアキット
あしゅら	ブースター



シナリオ6 フォン＝ブラウン

★マップが分断されているので注意!

ヘンケン艦長との合流のため、ロンド＝ベルはフォン＝ブラウンを目指すのだが……。

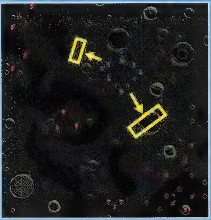
以前にエマを説得していた場合、１Ｐの最初にエマが投降してくる。しかし参戦は次のシナリオからだ。この面は敵の数が多いが、少しずつ進軍してくるので初期位置でマップ南を前面にして迎撃していけばOK。もちろん南東へ向けて進軍していってもいい。

入手可能アイテム

キャラ	アイテム
マニクベ	チョバムアーマー
デニム	リペアキット
ドレン	リペアキット
ジーン	プロペラントタンク

増援なし。クリア後、カミーユ仲間に。
●会話イベント：ジーンが味方を攻撃。





シナリオ7 大気圏突入

★増援のタイミングに注意。

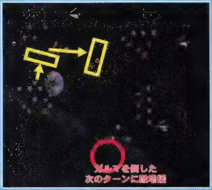
大気圏への突入をめざすロンド＝ベル。そこへガルマの部隊が襲いかかってきた!!

ロンド＝ベルの初期位置真上の部隊がザコ。まずはこれを倒し、ガルマの部隊を迎撃していこう。敵の増援は、ガルマを倒した次の敵ターンに登場する。ある程度敵を倒しておいてから出現させるようにしよう。とくに機械獣はできるだけ倒しておこう。敵増援はMSなので、混戦になるとかなりやっかいだぞ。

入手可能アイテム

キャラ	アイテム
ガルマ	リローダー
シーマ	プロペラントタンク

４Ｐ：ブライトとガルマが生きていればイベント。９Ｐ：ブライトが生きていればイベント。３Ｅ：ガルマとシャアとブライトが生きていればイベント。ガルマが倒された次のターンに敵増援出現。クリア後、ルート選択。10ターン以上だとシナリオ11へ、それ以外はシナリオ12。
●会話イベント：ケンプファーのＨＰが半分以下になったとき。



シナリオ8 大気圏突入

★もっとも余裕のある突入マップ

ロンド＝ベルに、謎の敵が襲いかかる!!

もっともレベルの低い状態で戦う大気圏突入作戦。異星人は総じてレベルが高いので、コロニーの上でじっくり戦っていこう。増援に混じっているエマの説得を忘れないように。

入手可能アイテム

キャラ	アイテム
バスク	リローダー
ライラ	リペアキットORリペアキットS
ジェリド	プロペラントタンク
カクリコン	プロペラントタンク
エマ	マグネットコーティング

4P：Zガンダム（カミーユ）登場。4E：敵増援出現。ドゴス・ギアのみ残った場合、ドゴス・ギアは撤退。以前にエマを説得している場合、アムロかカミーユでエマを説得可能。説得した場合、クリア後仲間に。
●会話イベント：カミーユとジェリドが戦闘。





シナリオ9 大気圏突入

★シナリオ7とほぼ同様のマップだ!!

ロンド＝ベルの前に、ガルマ散る!!

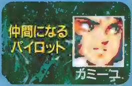
シナリオ7とほぼ同内容。違うのは、カミーユがシナリオ途中からの参戦となることくらい。基本的な戦い方はシナリオ7同様、初期位置真上にいるザコから叩いていこう。ただし、あまり北に展開し過ぎないように。ガルマを倒すと敵の増援が来るので、倒すタイミングに注意。

入手可能アイテム

キャラ	アイテム
シャア	マグネットコーティング
ガルマ	リローダー
シーマ	プロペラントタンク

6P：カミーユ登場。9P：ブライトが生きていればイベント。ガルマが倒された次のターンに敵増援。9ターン以内にクリアすればシナリオ10へ、それ以外はシナリオ12へ。
●会話イベント：ケンプファーのHPが半分以下になったとき。



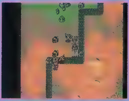


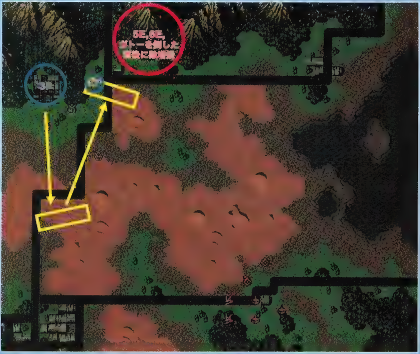
シナリオ10 ガンダム強奪

★ガトーよりもカリウスを狙え!!

謎の勢力によって軍事基地が次々と攻撃を受け、現在、戦える戦力はロンド＝ベルを含めたわずかな部隊のみ。地球に降り、シナプス艦長と連絡を取ったロンド＝ベル部隊は、トリントン基地で補給を受けようとするが……。

ガトーは一目散に逃げていくので、追うのは難しい。逃がしてもとくに問題はないので、ここはアイテムを持っているカリウスを狙ったほうがいいだろう。西の道路を南に下り、中央やや下あたりでDC軍を迎撃。その後は転進して異星人の増援を攻撃していくのだ。どうしてもガトーを倒したい場合は、最初からコウに追わせ、ロンド＝ベルの登場とともに足の速いユニットでガトーの進路をふさぐ。その後、熱血のゲッタービームなどで一気に落とすのだ。


▶ガトーを倒すなら、この様に進路をふさぐのだ。



2P：モンシア、キース登場。3P：ロンド＝ベル隊登場。5E＆6E：敵増援出現。ガトーが画面端にたどり着く（およそ5ターン目）と、ガトー及びDC軍はすべて撤退。ガトーを倒すとDC撤退、敵増援出現。クリア後、コウとキースのみ仲間になる。
●会話イベント：コウがガトーに攻撃したとき（3回分あり、それぞれ内容が異なる）。



入手可能アイテム

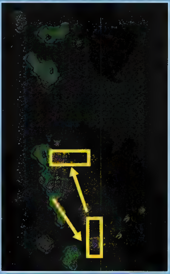
キャラ	アイテム
カリウス	リペアキット

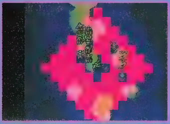
シナリオ11 ソロモン沖海戦

★ミデアをしっかり守りましょう!!

トリントン基地へと急ごうとするロンド=ベルの前に異星人の部隊が襲いかかってきた。

シナリオ7で、10ターン以上かけるとこのシナリオに。増援、イベントともになく、マップ自体が総ターン数を加算させるワナのようなものだ。だた、早解きに興味のない人にとっては好都合。じっくり時間をかけ、キャラの育成に励むことができる。マップは、ほとんどが海で占められているため、あまり動き回らないように。まずは少し南に下って、南側の敵を撃破、その後北面に向けて前線を張ろう。





▲とりあえず挟み撃ちを避けるため、南の部隊から撃破していこう。

イベント……………………なし
入手可能アイテム……なし

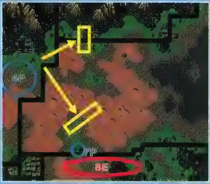
シナリオ12 熱砂の大地

★経験値稼ぎに専念せよ!!

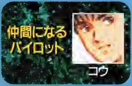
トリントン基地に謎の敵襲来!! しかし基地にいるのは、新米パイロットのコウとキースだけだった!!

コウとキースはあまり当てにしないこと。ロンド=ベル登場後、マジンガーと1～2機を北東から来る敵に向け、残りは南東へと展開だ。ミデア登場までに、初期位置の敵をマップ北に寄せておこう。ミデアが登場したら、ミデアの動きに合わせて部隊を移動させていく。北東からの敵は道路を通ってくるので、マジンガーを道路上に置いておけば足止めになるぞ。

4P：コウ、キースが生きていればイベント発生。同時にロンド=ベル隊登場。7P：NPCミデア登場(基地を目指し移動)。8E：敵増援出現。クリア後、コウ仲間に。ズゴックE追加。
●会話イベント：ミデアが敵に破壊されたとき(GP−01は手に入らない)。ミデアが基地に到着するとミデア消える。



入手可能アイテム……なし



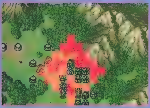
シナリオ13 ガトー襲撃

★山間で防衛戦を張れ!!

トリントン基地で補給を済ませたロンド=ベル一行。さらなる戦力を求めて日本へと向かう彼らの前に、強奪したGP02を駆る、ガトーの部隊が襲いかかる!! 果たして、ガトーの追撃を阻止できるか!?

マップ左半分が砂漠になっているので、中央の山間部分に前線を張ろう。基本的に敵は（ガトーも含め）順次進軍してくるので、ここで防衛していればOKだ。調子に乗って前に出過ぎないように注意しよう。ガトーは近づいてきたらスーパー系の必殺技で一気に落とすようにすること。

6ターン目の援軍はランバ=ラル率いる部隊。こちらが疲弊した頃合いに登場するのでやや厳しいが、セイラとの会話イベントは必見。ラルの対処もラクになるので、ぜひ発生させよう。



▲かなり敵の数が多いので、密集して防衛線を張ろう。

シナリオ「ガンダム強奪」を通っている場合、追加セリフあり。1P：シナリオ「ガンダム強奪」を通っている場合、セリフに変化。1E：シナリオ「ガンダム強奪」を通っていない場合、イベント発生。6E：敵増援出現。クリア後、ホワイトベースはアーガマに。補充パイロットとして、スレッガー、クリスが仲間になる。
●会話イベント：ラルとセイラが戦闘（攻撃はキャンセルされ、これ以降、ラルは動かなくなる）。



入手可能アイテム

キャラ	アイテム
ガトー	リローダー
カリウス	プロペラントタンク
ラル	マグネットコーティング
クランプ	プロペラントタンク
コズン	プロペラントタンク

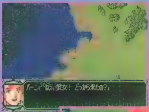


シナリオ14 シーサイドパニック

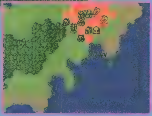
★残りメンバー登場まで、無理をするな!!

日本の沖縄に到着したロンド=ベルは、そこで初めての半舷休息を楽しんでいた。しかしそこへ、敵異星人の部隊が襲いかかる。休暇を海で楽しんでいたメンバーは間に合わない。残されたメンバーだけで、迎撃に当たることに!!

最初に出撃できるメンバーは限られており、前半は厳しい戦いになる。とりあえず向かうのは北の部隊。海から進撃してくる敵は、陸に上げておきたい。敵が4機以下になると増援が出現するので、あらかじめ迎撃態勢を整えてから4機以下にすること。6ターン目に登場するフォウは、まだ仲間にはならないのでトドメ役は控えさせよう。ただ、ディジェの性能が高いのでサポートとして活躍してくれる。後半はそう苦労しないが、フォウが登場する前に敵を全滅させるとディジェが手に入らないので注意。ディジェは待望のアムロの中継ぎ機。これが手に入らないのはかなりツライぞ。



◀マップ前には、休暇を楽しむカミーユたちのイベントが。ここでチラリとバーニィの姿も。



▶最初は北へ向かい、海の敵を陸に上げる。残りのメンバーが登場すればグッとラクになる。



アムロ、リョウ、ハヤト、ムサシ、コウ、レコア、リュウ、ハヤト(コバヤシ)、エマ、キース、スレッガー以外のパイロットは出撃できない。アーガマは動けない。5P：残りのメンバー出撃可能になる。6P：フォウが登場。敵の数が4機以下になると、敵増援出現。全滅後、増援のフォウが登場していなければ、マップ上にフォウが登場（この場合、ディジェは手に入らない）。エマが仲間になっている場合、ヘンケンの会話イベントが変化。クリア後、戦闘が6ターン以上続いていた場合、ディジェが手に入る。リュウとハヤト（コバヤシ）が仲間から外れる。

●会話イベント：なし

入手可能アイテム

キャラ	アイテム
オルテガ	プロペラントタンク
マッシュ	プロペラントタンク
ガイア	プロペラントタンク

シナリオ15 超電磁ロボ コン・バトラーV

★待望のコン・バトラーV登場!!

ロンド=ベルは今後の戦いに備え、日本各地で独自に戦っているスーパーロボットたちへの協力を求めることに。まずは5体のメカが合体するコン・バトラーVへの協力を求め、南原コネクションへと向かう!!

最初の段階では、豹馬か十三が落とされるとゲームオーバーとなる。実際のマップ攻略は、合体してからだ。ビッグガルーダとの戦いは、無理をせず基地の上で行うようにしよう。ビッグガルーダを倒すと敵増援が出現するが、次のターンにロンド=ベルが到着する。ロンド=ベルはすぐに南下して、コンVへ向かう敵の数を減らすこと。マップ中央あたりがメインの戦線となるだろう。コンVも、ビッグガルーダとの戦いで受けた傷を基地で癒やしたら、戦線に投入していこう。今後のメイン戦力となるので、今のうちからできるだけレベルを上げておきたい。



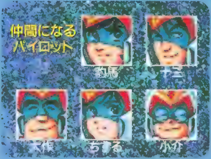
▲ビッグガルーダはとの戦いでは、基地の回復効果を利用していこう。精神コマンドだけでは回復しきれない可能性もある。



▶ロンド=ベルはすぐに南下。基地の上で戦うのが一番ラクなのだが、そこまで南下する必要はないぞ。

4P：コン・バトラーV合体。ガルムスを倒すとビッグガルーダ出現。ビッグガルーダを倒すと敵増援出現。敵増援の次のターン、ロンド=ベル隊登場。同時に、敵増援出現。クリア後、コンVにビッグブラスト・ディバイダー追加。ルート選択、早乙女研究所→シナリオ16、光子力研究所→シナリオ17へ。

●会話イベント：ガルーダと豹馬が戦闘。





入手可能アイテム

キャラ	アイテム
ガルーダ	ミノフスキークラフト

シナリオ16 早乙女研究所危機一髪!!

★ジャックとミチルで戦う!?

ゲッターロボを開発した早乙女研究所に、異星人が襲いかかる。迎撃に出たジャックとミチルの運命は!?

最初に登場しているジャックとミチルは、仲間にはならないので攻撃はさせずに基地の上で待機させておこう。ただ、この2人を操作できるのは、『第3次』ではこのシナリオ限り。1〜2度は戦ってみるのも悪くない。実際の戦いはロンド=ベル登場後。すぐに基地へと向かい敵を撃破。そのまま転進して、北からの増援を迎撃だ。



入手可能アイテム…なし



▲『第2次』では最後まででていたが、今回はこのマップのみ。

最初はミチルとジャックのみ。4P:ロンド=ベル登場。5E:敵増援出現。味方増援前にミチルが撃墜されるとゲームオーバー。ミチルとジャックは、このマップのみの登場。
●会話イベント:なし

シナリオ17 紅の翼

★マジンガーZパワーアップ!!

ロンド=ベルを一時離れ、光子力研究所に戻った甲児たち。そこへブロッケンたちが襲撃!!

慎重に行くなら光子力研究所まで戻り、ロンド=ベルの到着を待とう。ただ敵はそう多くないので、そのまま中央で戦ってもOK。ロンド=ベルは到着後すぐに北へと展開。続く敵増援が2手に分かれているので、挟まれないように。

3P:ボロット(ボス)登場。5P:ロンド=ベル登場。5E:敵増援出現。クリア後、マジンガーZがマジンガーZ(JS)へ、アフロダイAがダイアナンAへ。
●会話イベント:なし



仲間になるパイロット


ボス

入手可能アイテム

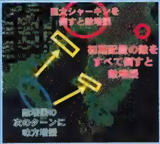
キャラ	アイテム
ブロッケン	チョバムアーマー
あしゅら	チョバムアーマー

シナリオ18 勇者ライディーン

★勇者が目覚めるときが来た!!

独自の戦いを続けるライディーンとコープランダー隊。シャーキンとの決着の時が迫る!!

初期配置のドローメはすべてライディーンで倒し、気力を上げる。巨大シャーキンとの戦いでは、ゴッドバードを使えるようにしておきたい。ブルーガーは、あくまでもライディーンのサポートに徹しよう。ドローメ相手だからといって前に出ると、簡単に落とされるぞ。ロンド=ベル登場後はすぐにライディーンを合流させ、北東へ展開。飛行ユニットは先行して海を渡らせてもいい。



仲間になるパイロット



ライディーンが倒されると、ゲームオーバー。初期配置のすべての敵を倒すと、巨大シャーキン出現。巨大シャーキンを倒すと、敵増援出現。その次のターン、ロンド=ベル部隊登場。
●会話イベント:なし

入手可能アイテム

キャラ	アイテム
シャーキン	超合金Z

シナリオ19 うわさの破嵐万丈

★噂の破嵐万丈、ついに見参!!

香港へ向かうロンド=ベルの前に現れたDCの大軍隊。不利な戦況の中、現れた救世主は……。

敵は2方向から攻めてくる。正面の敵はMS、右からの敵はスーパー系で食い止めよう。ただし、あまり戦力は分散させないように。4Eの敵増援(異星人)は、DC軍とも戦う。互いの戦いで弱ったところを狙い、うまくトドメを刺していこう。

4P:ダイターン3登場。4E:異星人部隊出現。
●会話イベント:レズンが味方を攻撃。エマがカクリコンを攻撃。エマがジェリドを攻撃。ジェリドとカミーユが戦闘(以前にイベントを起こしていない場合)。



仲間になるパイロット


万丈

入手可能アイテム

キャラ	アイテム
ジェリド	プロペラントタンク
カクリコン	プロペラントタンク
レズン	バイオセンサー

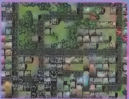
シナリオ20 宇宙へ

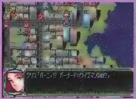
★ロンド=ベル、再び宇宙へ!!

支援組織カラバと合流し、新たなる戦力を得たロンド=ベル。異星人の転送装置があると言われるルナツーへ向かうため、宇宙へ出ようとするが、そこへかつてない大部隊のDC軍が襲撃してきた!!

3方向を挟まれた格好で開始となるマップ。ラクなのは南に下りつつ中央と南の部隊を潰していく戦法。その後頃合いを見て、北へ向けて戦線を張るのだ。北方にいる大部隊はHPが高い敵が多いので、気力の上がってない状態で立ち向かうのはツライぞ。なお、クワトロが仲間にならなかった場合、ケーラはリ・ガズィに乗って参戦できるが、『第3次』でのリ・ガズィは当てにしないこと。また、ケーラが仲間になった場合、無人の百式とリックディアスが手に入るが、使えるのは次のマップから。

▶まずは南に下ろう。その場で固まって防衛をしてもいい。





▲バーニィとクリスは必ず戦闘させておく。これでのちに、バーニィを仲間にできる可能性が生まれる。





過去にシャアを説得しているとクワトロ、アポリー、ロベルトが仲間に。シャアを説得していない場合、ケーラが仲間に。6E：敵増援出現。クリア後、ボスが仲間から外れる。GP-01がある場合、フルバーニアンに。
●会話イベント：バーニィとクリスが戦闘。ジェリドとカミーユが戦闘（以前にイベントを起こしていない場合）。バーニィが倒されたとき（クリスと戦っているかどうかで、セリフが変化する）。

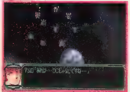
入手可能アイテム

キャラ	アイテム
ジェリド	リペアキット
マウアー	リペアキット
バウ	アポジモーター
バーニィ	プロペラントタンク
レズン	リローダー
マシュマー	プロペラントタンク



乱入座談会スペシャル!! 『コンプリートボックス』と私たち

編集A（以下A）：つーワケで、前回ははみ出しに追いやられたけど、今回はなんと1／2ページになって帰ってきたぞ。
編集B（以下B）：別に復活希望や、同情の声が上がったわけではないんだけどね。今回は運良くスペースを確保できたけど、次回あるかどうかは保証の限りではないような。
A：あー余計な詮索はいいから。とにかく『コンプリートボックス』だ。ひと通りプレイしてみただろう……全体的にどうだ？
B：全体的にと言われても抽象的すぎるなぁ。
担当C（以下C）：とりあえず『第3次』をメインにしましょうか。
B：今改めてプレイしてみると、序盤戦がかなりツライね。こんなに難しかったかなぁっていうのが正直なところですか。
C：『第3次』はルート選択で難易度が劇的に変化するから。最初の大気圏突入までの道のりは、最短で3マップ、最長で6マップ。最短ルートを通ると純粋にレベルの関係でツライ。できるだけ遠回りして、じっくりレベルを上げればラクに進めるようにはなっているよ。



▲最短で進むと、敵とのレベル差がかなり厳しい!!

A：シナリオ1でのシャア説得が、中盤になって影響してくるのもおもしろいよね。
C：ラクに進みたいならシャアを説得したほうがいいね。説得した場合がクワトロ、アポリー、ロベルト。そうでない場合がケーラ。この戦力差は歴然ですよ。
B：一応、シャアを説得しないと、最後までセイラが残ってくれるという利点はあるけど。戦力という意味では、ほとんど影響ないですね。
C：シャア説得パターンだと、アポリー、ロベルトといったイブシ銀を育てる楽しみもあるし。
A：どういったキャラを育ててる？
B：やっぱアムロ、カミーユといった主役級とスーパー系。『第3次』にはスーパー系のキャラは少ないから、『F』のように育てそびれることはないでしょう。まぁ、後半マジンガーが置いていかれそうだけど。ワリと悩むことはないんじゃないかなぁ。
C：同じく。主役といってもバーニィやクリスはさすがに育てられませんが。あと、ボスがほとんど参加しない分、ブルーガーが大活躍ね。



◀ブルーガーに誰を乗せるかは、個人の思い入れによって変わってくる？

B：補給と修理、両方兼ね備えているのはスゴイ。パイロットはやっぱマリですか？
C：即戦力なら麗じゃないかなぁ。マリにはない、ひらめきと加速を持ってるし。
B：マリの魅力は2回行動レベルの早さと回避の高さですから。ただ、育てるのは大変。
A：じゃぁ『EX』に関しては？
B：とりあえずマサキの章だけだけど、序盤はもうサクサクですね。『第2次』なみ。
C：今更だけど、オリジナルキャラが完全に原作キャラを食ってるよね。ついでに『魔装機神』も収録してほしかったというのは贅沢ですかね。
B：ISSがオリジナル版そのままで、あまり大きな変化がないのが残念。
A：んー、そんなところで字数も尽きた。次回もあれば、また!!
B：あ、なんかいつになく消極的だ。

シナリオ20までの参戦パイロット一覧表

ここでは、シナリオ20までに仲間になるパイロットを紹介。精神コマンドと２回行動可能レベルは、育てるキャラの選択に役立ってくれるハズだ。なお、１マップしか登場しないジャック、キース、モンシアについては省略。また、途中で必ず抜けてしまうボス、リュウ、ハヤトに関しては最後にデータのみ紹介。彼らには、経験値を与えないように!!



葵豹馬
[illegible]	[illegible]	[illegible]
ド(1)	熱(25)	気(27)

●特殊技能：切り払いＬ１～２、底力。●２回行動レベル：67。☆コンＶのメインパイロット。「熱血」が主な担当となる。



明日香麗
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]

●特殊技能：なし。●２回行動レベル：55。☆ブルーガーパイロット候補１。精神コマンドがサポート向きなので使いやすい。



アポリー
[illegible]	[illegible]	[illegible]
必(16)	ド(13)	気(14)

●特殊技能：シールド防御Ｌ１～４。切り払いＬ１～４。●２回行動レベル：38。☆登場当初はそれなりだが、ゲーム後半は厳しい。



アムロ=レイ
[illegible]	[illegible]	[illegible]
熱(1)	[illegible]	友(20)

●特殊技能：ニュータイプＬ２～５、シールド防御Ｌ２～５、切り払いＬ２～５。●２回行動レベル：38。☆序盤からガンガン育てろ!!



エマ=シーン
[illegible]	[illegible]	[illegible]
気(16)	友(55)	[illegible]

●特殊技能：シールド防御Ｌ１～４、切り払いＬ１～４。●２回行動レベル：47。☆悪くはないが、出番は少なくなりそう。



カイ=シデン
[illegible]	[illegible]	[illegible]
努(4)	熱(20)	気(8)

●特殊技能：シールド防御Ｌ１～３、切り払いＬ１～３。●２回行動レベル：59。☆最後まで登場するが、あまりパッとしない。



兜甲児
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	ド(1)	[illegible]

●特殊技能：切り払いＬ１～２、底力。●２回行動レベル：63。☆序盤戦の要。「熱血」を覚えるレベルが高いことが唯一の難点だ。



カミーユ=ビダン
[illegible]	[illegible]	[illegible]
熱(1)	[illegible]	覚(25)

●特殊技能：ニュータイプＬ２～５、シールド防御Ｌ２～５、切り払いＬ２～５。●２回行動レベル：38。☆アムロに次いで活躍。



北小介
[illegible]	[illegible]	[illegible]
努(25)	補(8)	必(12)

●特殊技能：なし。●２回行動レベル：71。☆コンＶの足首の人。サポートの鏡のような精神コマンドがステキ。



クリスチーナ=マッケンジー
[illegible]	[illegible]	[illegible]
気(7)	友(18)	[illegible]

●特殊技能：シールド防御Ｌ１～４、切り払いＬ１～４。●２回行動レベル：48。☆アレックスともども中途半端で、使いにくい。



クワトロ=バジーナ
加(2)	集(14)	根(1)
[illegible]	熱(10)	[illegible]

●特殊技能：ニュータイプＬ２～５、シールド防御Ｌ２～５、切り払いＬ２～５。●２回行動レベルレベル：41。☆後半まで役に立つ。



ケーラ=スウ
加(16)	集(20)	根(1)
ド(1)	[illegible]	[illegible]

●特殊技能：シールド防御Ｌ１～４。切り払いＬ１～４。●２回行動レベル：48。☆クワトロに比べると能力的にチト厳しい。



コウ=ウラキ
加(12)	閃(33)	根(1)
[illegible]	[illegible]	[illegible]

●特殊技能：シールド防御Ｌ１～４、切り払いＬ１～４。●２回行動レベル：46。☆育てればそこそこ使える。オールドタイプの意地？



桜野マリ
[illegible]	[illegible]	[illegible]
補(24)	愛(30)	偵(18)

●特殊技能：なし。●２回行動レベル：47。☆ブルーガーパイロット候補２。２回行動の早さが魅力。精神コマンドもグッド!!



神宮寺力
加(12)	集(20)	根(1)
ド(1)	熱(14)	気(5)

●特殊技能：なし。●２回行動レベル：67。☆ブルーガーパイロット候補３。精神コマンドが攻撃に偏りすぎていて、イマイチ。



神隼人
加(14)	閃(15)	集(5)
[illegible]	[illegible]	[illegible]

●特殊技能：なし。●２回行動レベル：57。☆ゲッター２のパイロット。「加速」「ひらめき」ここぞのときの「覚醒」などを担当。



スレッガー=ロウ
加(10)	根(1)	必(30)
[illegible]	[illegible]	[illegible]

●特殊技能：シールド防御Ｌ１～４、切り払いＬ１～４。●２回行動レベル：65。☆序盤こそ役に立つが、後半で使うにはツライ……。



セイラ=マス
根(1)	熱(14)	気(7)
[illegible]	[illegible]	愛(45)

●特殊技能：ニュータイプＬ１～４、シールド防御Ｌ１～４、切り払いＬ１～４。●２回行動レベル：51。☆途中で抜ける可能性あり。



チャック=キース
集(35)	根(5)	努(1)
ド(30)	[illegible]	[illegible]

●特殊技能：シールド防御Ｌ１～３、切り払いＬ１～３。●２回行動レベル：51。☆ルートによっては登場せず。いても使えない。



巴武蔵
[illegible]	[illegible]	[illegible]
根(1)	気(5)	友(1)

●特殊技能：底力。●２回行動レベル：71。☆ゲッター３のパイロット。主に「気合」をかけて気力を上げることが仕事。だが……。



流竜馬
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	熱(20)	愛(25)

●特殊技能：底力。●２回行動レベル：65。☆ゲッターのメインパイロット。「必中」と「熱血」を担当。ＳＰの残量には注意。



浪花十三
加(10)	閃(16)	集(20)
[illegible]	ド(1)	熱(15)

●特殊技能：なし。●２回行動レベル：69。☆コンＶの腕の人。「ひらめき」「加速」などのサポートを担当していこう。



南原ちずる
[illegible]	[illegible]	[illegible]
補(5)	友(20)	愛(35)

●特殊技能：なし。●２回行動レベル：67。☆コンＶの足の人。やはりいきなり「補給」が使えるのはスーパー系にとっては嬉しい。



西川大作
[illegible]	[illegible]	[illegible]
ド(1)	気(15)	友(10)

●特殊技能：底力。●２回行動：75 ☆コンＶのお腹の人。とにかく「気合」担当。それ以外のコマンドは使わない。



破嵐万丈
閃(35)	必(18)	ド(1)
[illegible]	気(22)	[illegible]

●特殊技能：シールド防御Ｌ１～２、切り払いＬ１～２、底力。●２回行動レベル：55。☆スーパー系最強。しっかり育てよう。



ひびき洸
[illegible]	[illegible]	[illegible]
必(12)	[illegible]	気(22)

●特殊技能：シールド防御Ｌ１～３。切り払いＬ１～２、底力。●２回行動レベル：55。☆精神コマンドのバランスがよく使いやすい。



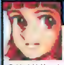
ファ=ユイリィ
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]

●特殊技能：ニュータイプＬ１～３。シールド防御Ｌ１～３、切り払いＬ１～３。●２回行動レベル：41。☆メタスといえばこの人。



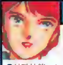
ブライト=ノア
加(5)	集(22)	根(1)
必(10)	[illegible]	[illegible]

●特殊技能：なし。●２回行動レベル：49。☆母艦パイロットなので成長させておきたい。「必中」を覚えてしまえばサクサク成長する。



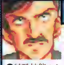
弓さやか
閃(6)	根(1)	必(8)
[illegible]	[illegible]	[illegible]

●特殊技能：なし。●２回行動レベル：65。☆今回はブルーガーがいるので、ダイアナンＡの活躍頻度はイマイチといったところ。



レコア=ロンド
閃(20)	努(18)	必(13)
[illegible]	[illegible]	[illegible]

●特殊技能：シールド防御Ｌ１～４。切り払いＬ１～４。●２回行動レベル：51。☆中盤以降使うにはちょっと物足りないかも？



ロベルト
加(2)	集(29)	根(1)
[illegible]	[illegible]	[illegible]

●特殊技能：シールド防御Ｌ１～４。切り払いＬ１～４。●２回行動レベル：39。☆「熱血」があるので、育てればそれなりに。

ここでは、途中で抜けるパイロットのデータを紹介。

●ハヤト＝コバヤシ：根（1）ド（1）熱（29）気（7）補（40）友（36）。特殊技能：シールド防御Ｌ１～３、切り払いＬ１～３。２回行動レベル：61。

●リュウ＝ホセイ：加（14）根（1）努（20）ド（8）補（30）友（42）。技能：シールド防御Ｌ１～３、切り払いＬ１～３。２回行動レベル：59。

●ボス：集（12）根（1）ド（1）熱（13）気（5）自（11）。特殊技能：底力。２回行動レベル：75。

●精神コマンドの略称…加＝加速、根＝根性、ド＝ド根性、熱＝熱血、気＝気合い、努＝努力、閃＝ひらめき、必＝必中、集＝集中、友＝友情、愛＝愛、補＝補給、自＝自爆、幸＝幸運、手＝手加減、信＝信頼、鉄＝鉄壁、覚＝覚醒、偵＝偵察。カッコの中の数字は、覚えるレベルを表わしています。

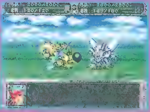
スーパーロボット大戦EX

ほかの「ロボット大戦」と異なり、オリジナル世界を舞台にした外伝的ストーリーの『EX』。今回は「マサキの章」の前半14シナリオを完全攻略。

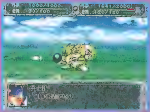


地底世界ラ・ギアスに今、戦乱が!!

地底世界「ラ・ギアス」を舞台にオリジナルストーリーが展開される『EX』。今回は、イージーランクの「マサキの章」の前半14シナリオを徹底攻略！　仲間になるパイロットから入手可能アイテム、さらに味方や敵の増援タイミングに加え、進軍ルートまでバッチリ！　さらに、登場するパイロットの精神コマンドと特殊技能の一覧表を公開していくぞ。プレイする際に、有効に活用してほしい。



▲地底世界「ラ・ギアス」。魔装機神サイバスターはここで生まれたのだ。



▲この世界では、魔装機と呼ばれるロボットによる戦闘が繰り広げられる。

ルート表

シナリオ1 ラングラン動乱 → シナリオ2 召喚 → シナリオ3 イモータルの逆襲 → シナリオ4 オーラバトラー

先を急ぐ → シナリオ6 聖少女 → 総ターン49ターン以内 → シナリオ8 ソラティス神殿 → シナリオ9 デモン・ハック

行ってみる → シナリオ5 オーラ・シップ → 総ターン50ターン以上 → シナリオ7 ソラティス神殿

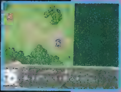
→ シナリオ10 コーラルキャニオン → シナリオ11 コーラルキャニオン再び → シナリオ12 王都潜入 → シナリオ13 大義のもとに → シナリオ14 囚われの王女

「マサキの章」は、分岐ルートは少ないが、進むルートによって仲間になるキャラが違ってくるぞ。

To be continued

地底世界「ラ・ギアス」とは？

地球の裏側にある、魔法と錬金術が発達した世界「ラ・ギアス」。そこに存在する国の1つ、ラングランでは「魔神が襲ってくる」という予言に抗するため、12体の魔装機と4体の魔装機神を作り出した。この魔装機がいずれ自国を脅かすと考えたシュテドニアスが、ラングランを滅ぼしたことから物語が始まる。



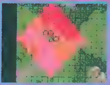
▶サイバスターは魔装機より強力な、世界に4体しかない魔装機神なのだ。

マサキの章の序盤14シナリオを攻略

シナリオ1 ラングラン動乱

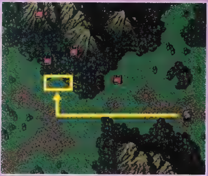
★サイフラッシュで山賊退治だ!

ラ・ギアスに帰って来たマサキの目に映るものは……



▶このあたりでサイフラッシュを使おう！

戦闘前に選択肢で、「一度話をつけて～」を選び、敵の気力を下げておこう。戦闘が始まったら、サイバードに変形して一気に左端まで移動。その後、左上の敵に隣接すれば、3ターン目にサイフラッシュでザコを一掃できるぞ！



「一度話をつけても～」を選択で、敵の気力ー10。「一度話をつけても～」を選択した場合「ほう、まだそんな口がきけるのか…」を選ぶと、ゴルドが仲間になる。無言で張り倒すと資金10000入手。

仲間になるパイロット



入手可能アイテム

キャラ	アイテム
ゴルド	リペアキット

シナリオ2 召喚

★キャラ差は地形効果でカバー!

強敵黒い三連星現る。そしてあの戦国魔神が……

名前のある敵は、最初の数ターンは移動しないので、トールスたちは左下の森で待機。そしてマサキと合流後、ザコを一掃。その後は、ビーム兵器を無効化できる川で応戦していこう。

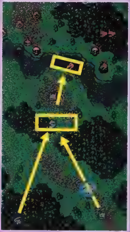
2P：味方の増援（ゴーショーグン）登場。マップクリア後、ゴーショーグン仲間から外れる。

入手可能アイテム

キャラ	アイテム
ジェリド	プロペラントタンク
カクリコン	プロペラントタンク
オルテガ	リペアキット
ガイア	マグネットコーティング
マッシュ	リペアキット

仲間になるパイロット





シナリオ3 イモータルの迎撃

★いよいよ戦力が整ってくるぞ!

シュテドニアス軍の急襲を、イモータル峡谷で迎え撃つことにしたマサキたち。だが、いかに魔装機神といえども数のうえでの不利は明らかだった。そこに、かつての仲間であるマジンガーZが現れた！







▲前大戦でともに戦った心強い仲間、マジンガーZが登場だ。シュテドニアス軍に鋼鉄の拳、ロケットパンチをブチ当てろ！

このマップは地形が入り組んでいるため、サイバスターで先行してしまいがちだが、単独行動は禁物！　ほかのキャラたちと足並みをそろえて慎重に進行していこう。2ターン目に登場する甲児とさやかは、かなり強いので、彼らに合流すれば有利に戦闘が進められるぞ！　なお、敵軍は残機が4機以下になるか、ジョグが倒されると撤退してしまう。経験値を稼ぐためにも、最後はジョグを含めた5機をサイフラッシュでまとめて倒してしまおう。このときのためにENを温存しておくのを忘れないように。

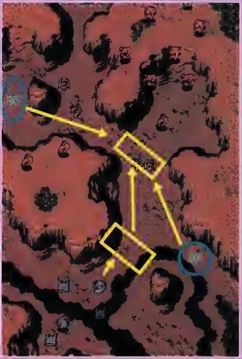


▲ジョグを倒すとシュテドニアス軍は全機撤退する。戦況が厳しいのであれば、もらえる資金や経験値は少なくなるがジョグを先に倒すのも手だぞ。

2P：味方増援、甲児（マジンガーZ）さやか（ダイアナンA）登場。3P：味方増援、ミオ（ブローウェル）登場。ジョグを倒すか、敵の数が4機以下になると、敵軍撤退。
●会話イベント：マサキとジョグが戦闘。敵とミオが戦闘。ミオが倒された場合。ゴルドが仲間にいる場合、オープニングにセリフが追加。☆ゴルドが仲間にいる場合、オープニングにセリフが追加され、しっかりとしゃべってくれるぞ。

入手可能アイテム

キャラ	アイテム
ジョグ	リペアキット



シナリオ4 オーラバトラー

★ミオの戦闘時には十分注意しよう

地上から召喚された甲児たちを元の世界に帰す前に、シュテドニアス軍を倒すことにしたマサキたち。そんな彼らの前に、異世界「バイストンウェル」から謎のロボット、オーラバトラーが姿を現したのだった。

このマップは、自軍と敵陣との間に地形効果の高い森があるので、ここを利用しない手はない。強力な敵は3ターン目まで移動しないので、まずは森にユニットを集結させ、ザコを一掃してしまおう。そして、3ターン目に登場するショウとマーベルを中心にして、残った強敵に挑む戦略が有効だ。また、ミオが人間の乗っているユニットを倒してしまうと、このマップでは一切の行動が取れなくなってしまう。ミオが戦闘不能になると戦力がダウンするだけでなく、ほかのキャラとのレベルに差が出てしまい、後々戦闘がツラくなってくる。ここは、人工知能ユニットのみに的を絞って攻撃させよう。

入手可能アイテム

キャラ	アイテム
ジョグ	ブースター
バーン	リローダー

▼戦いの現実が、ミオの心に突き刺さる。

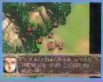


3P：味方の増援、ショウ（ビルバイン）、マーベル（ダンバイン）登場。ジョグを倒すと敵軍撤退。ミオが敵の兵士を倒すと以後行動不能になる。クリア後、兵士A・B仲間から外れる。「そんなこたあねえよ」を選ぶとトールス仲間に。「…いや、厚意だけ受け取っとくよ」を選ぶと資金40000入手。
シナリオクリア後、ルート選択。「行ってみる」選択でシナリオ5へ、「先を急ぐ」でシナリオ6へ進む。

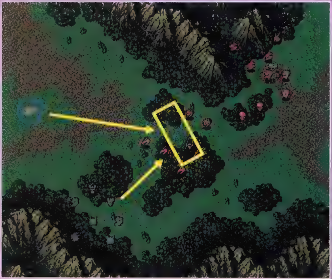




▶強力なユニット、オーラバトラービルバインとダンバインが仲間に加わる。オーラバトラーは回避率が高いので、積極的に前線に出していっても大丈夫。ガンガン行こう。



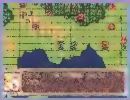
▲バイストンウェルの戦いが、今、ラ・ギアスに新たな戦乱を呼び起こす。



シナリオ5 オーラシップ

★敵の増援部隊に挟まれるな!

地上へのゲートを開く術師イブンの元へと向かったマサキたち。その途中、戦闘の気配を感じ駆けつけた先にはショウの仲間エレと敵であるトッドの姿があった。彼らを救うために戦うマサキたち。そこへ、またも戦国魔神が。

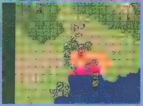

▶かつてのライバルが味方に。頼もしい仲間だ。

マップ攻略開始時にエレとトッドが敵の真っただ中にいるので、あせってユニットを前に進めがちになりやすいが、それは×。マサキたちの仲間は、機動力の低いユニットほどHPも低めになっている。そのため、3Eに現れる敵の増援にやられてしまう可能性が高いのだ。そこで、逆にマサキたちを進めるのではなく、エレたちをマサキたちのもとに移動させよう。また、3Pに現れるゴーショーグンは、山の上に待機させておけば、単独でもやられることはまずないだろう。

入手可能アイテム

キャラ	アイテム
ディック	リペアキット
ジョグ	プロペラントタンク

マップ開始時に「あたりめぇよ！」を選ぶとこのシナリオに進む。（ISS使用時、ダンバイン系の母艦が仲間になっている場合は関係なし）3P：味方の増援（ゴーショーグン）登場。3E：敵の増援出現。ゴーショーグンはクリア後、仲間から外れてしまう。
シナリオクリア後、ルート選択。ゲーム開始からこのシナリオクリア時までの総ターン数が50以上の場合はシナリオ7へ、49ターン以下でシナリオ8へ進む。



▲あせって前に進むと、後ろから敵の増援が襲ってくる。落ち着いてユニットを前に進めよう。

▼ゴラオンにはMAP兵器がある。敵を1カ所に集めて、まとめて倒していくことも可能だ。



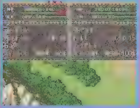


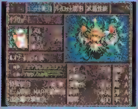
シナリオ6 聖少女

★デモンゴーレムで経験値を稼ごう!

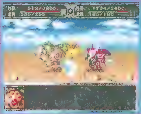
術師イブンの元へと先を急ぐマサキたち。その眼前に空飛ぶ城とそれを狙う邪悪な影、魔神官ルオゾールの姿が。秘術により生み出されしデモンゴーレムの大群が襲い掛かる。秘術を打ち破り、空飛ぶ城を守りきれるか？

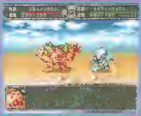
ナグツァートは能力値が極めて高いうえに、遠距離攻撃無効といった各種特殊能力が満載。はっきりいって（マサキのいうとおり）今のマサキたちでは倒すどころか、ダメージをを与えることすら難しいだろう。そこで、ナグツァートは完全に無視してデモンゴーレムだけを相手にしよう。まずは、ユニットをシーラたちのすぐ下の森に配置。そして遠距離から攻撃しつつ、オーラバトラーで一気にとどめという戦術が有効。デモンゴーレムはHPも守備力も高いので、戦闘が長引くと意外にやっかい。倒すときは、集中してすばやく（なるべく1ターンで）倒そう。数が少なくなってきたら、思い切ってナグツァートに攻撃するのも手。パイロットのルオゾールのレベルが高いため、攻撃を当てるだけでそれなりの経験値がもらえるからだ。ただし、ナグツァートに攻撃を当てるには「必中」が必要になるぞ。

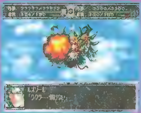

▲デモンゴーレムは外見ほど鈍重ではない。地形を利用して攻撃をかわせ！


▲ナグツァートはいろんな意味で化け物だ。なるべく相手にするな。

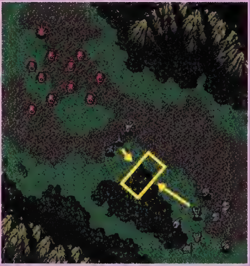
イベント………なし　入手可能アイテム………なし

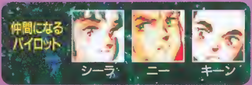

◀早めに気力を上げて、オーラ斬りを使えるようにしよう。


◀デモンゴーレムを倒して、レベルの低いキャラを育てよう。



◀余裕があるならナグツァートで経験値を稼ぐのも一つの手。





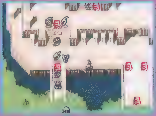
シナリオ7 ソラティス神殿

★階段を有効に活用していこう

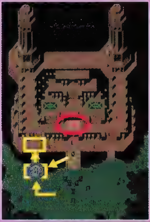
ようやく神殿にたどりついたマサキたち一行。しかし彼らを待ち受けていたのは、歓待ではなく攻撃だった。

正面突破も可能だが、2Pでクリスとバーニィが左の橋のところに現れるうえに2Eでマップ中央部に敵の増援も現れる。なので、左から回っていったほうが戦力も分散されず一点突破が可能なので楽だろう。

入手可能アイテム…………なし



◀階段には地形効果が存在する。有利な場所にユニットを展開させておこう。





総ターン数が50ターン以上でこのシナリオへ。2P：味方の増援、クリス（ガンダムMK2黒）、バーニィ（ザク改）登場。2E：敵増援出現。

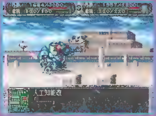
シナリオ8 ソラティス神殿

★同じ名前でもこちらの方が簡単？

神殿に到着したマサキたちを出迎えたのは、機装兵による攻撃だった。否応なく戦闘が始まる……。

基本的にはシナリオ7と同じなのだが、こちらには敵の増援が登場しないので、正面突破でも構わない。とくに苦労することもなく簡単にクリアできるだろう。ここでレベルの低いキャラを育てておくのも手だ。

入手可能アイテム…………なし



◀機装兵はそんなに強くはないので、しっかりと経験値と資金を稼いでおこう。





総ターン数が49ターン以内でこのシナリオへ。2P：味方の増援、クリス（ガンダムMK2黒）、バーニィ（ザク改）登場。

シナリオ9 デモン・ハック

★スピード勝負と見せかけて実は…。

神殿のメインコンピュータ「REB」が悪霊に取りつかれてしまった。「REB」を守るために戦うことになったマサキたち。5分という限られた時間の中で「REB」を守りきることができるのであろうか？

クリア条件が5ターン以内に敵の全滅ということになっているが、実は5ターン以内に全滅させなくてもクリアすることはできる。多少のセリフの違いはあるにしろ、ストーリー自体には関係しないので、のんびりレベルアップをしながらクリアしてもよい。5ターン以内にクリアするつもりであれば、サイフラッシュを徹底的に改造し、オーラバトラーを左下へ、その他のユニットは真下へ移動。あとはサイフラッシュをそれぞれの陣地で使えば、5ターン以内でクリアすることができるぞ。



▲空中戦が可能なユニットは急いでREBの近くへと移動。精神コマンドをフルに活用して、敵を全滅させよう。



▶わざと5ターン以上時間をかけて、ガテゼルクを登場させたほうが、経験値や資金を稼ぐのならば有利だ。

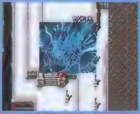
入手可能アイテム…………なし



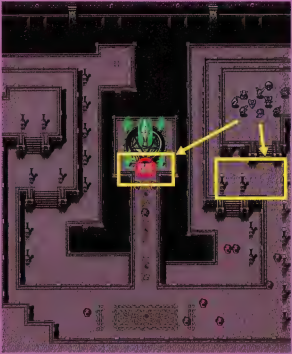
◀地上部隊はこのあたりの地形を使って、戦いを進めていこう。



◀5ターン以内に終わらすのならば、サイバスターを使って…。



◀サイフラッシュ2連発！ 戦闘がぐっと楽になる。

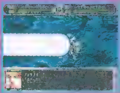


シナリオ10 コーラルキャニオン

★ZZとF91が敵に?

かつての仲間との再会だが……。

このシナリオは、会話だけで終わるイベントマップ。イベント開始前に、水の魔装機神ガッデスとそのパイロット、テュッティが仲間になる。そしてそこに現れたシュテドニアス軍の中にかつての仲間、ジュドーとシーブックの姿が……。ジュドーの妹、リィナが人質に取られているために、2人はシュテドニアスの言いなりにならざるを得なかったのだ。かつての仲間であるマサキとの戦闘を拒むシーブックは、マサキたちと連絡を取ることに……。果たしてジュドーたちの運命はどうなってしまうのか?



▲世界に4体しかない魔装機神の1体が新たに仲間に加わった。その名も水の魔装機神ガッデス。サイバスター同様マップ兵器を搭載しており、必殺武器のハイドロプレッシャーは非常に強力だ。とはいってもこのマップでは戦闘がないので、活躍できるのは次のマップからになってしまう。



シナリオ11 コーラルキャニオン、再び

★最初は耐えろ。3ターンの辛抱だ!

望まざる戦いを強いられるジュドーたち。そこでショウは、捕えられたリィナを救うために敵陣へ。



▲いよいよジュドーとシーブックの反撃が始まる。ZZとF91はどちらも強力なユニットだぞ。

ショウがリィナを救い出す3ターン目までは、ZZとF91を相手にしなくてはならない。かといって動かないで待っていると、リィナを救い出したショウが孤立してしまうので、ヘタに反撃せずあえてマップ中央部へと移動しよう。ちなみにZZはEN不足のため、このマップではマップ兵器を使うことができないので注意しよう。

開始時ショウが仲間から外れる。3P:味方の増援、ショウ登場。ジュドー(ZZガンダム)シーブック(F91)仲間に。3E:敵の増援出現。クリア後ユニット入手(カプール、ギラ・ドーガ、ライネック、レプラカーン)。





入手可能アイテム

キャラ	アイテム
リシェル	リローター

シナリオ12 王都潜入

★あせらずゆっくりと進んでいこう

フェイル王子と合流するために、一路王都を目指すマサキたち一行。その前に「第3次大戦」で倒したはずのシュウが現れた。しかし、シュウはマサキたちに敵対の意思を見せず何処へか去っていった。

マップ攻略開始時にグランゾンが現れるが、こいつは何もしないでどこかへ行ってしまう。敵はそのあとに登場するシュテドニアス軍だ。まず、開始と同時に主力を右の山から進軍。足の遅いユニットは、すぐ右下の街で敵を迎え撃とう。ただ、マップ中央部の街に急いで部隊を移動させようとして、5Eに現れる敵の増援にやられてしまわないように気をつけよう。

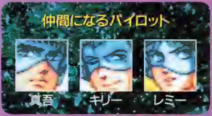
2E:敵の増援出現。3P:味方増援、真吾(ゴーショーグン)登場。5E:敵の増援出現。
●会話イベント:ゴーショーグンがブンドル艦に攻撃。ゴーショーグンがブンドル艦を倒す。



▲マサキたちの眼前に死んだはずのシュウが姿を現す。なぜシュウがここに?

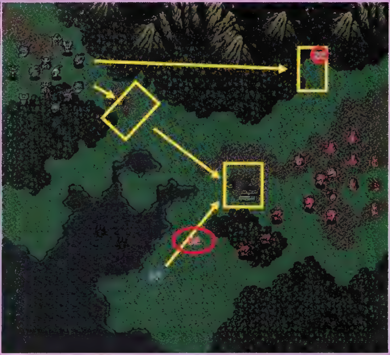


▲謎の敵ドクーガもその姿を現した。戦乱は拡大していくのだろうか?



入手可能アイテム

キャラ	アイテム
サンボス	チョバムアーマー
ブンドル	アポジモーター



シナリオ13 大義のもとに

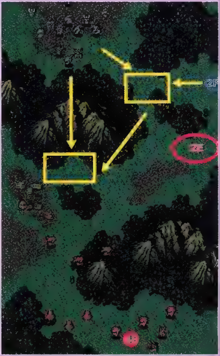
★確実にザムジードを手に入れよう!

フェイル王子が奇襲を受けた。王子を救うためにシュテドニアス軍の本隊を叩くことに。戦いの中、敵軍の中に現れたのは大地の魔装機神ザムジード。シュテドニアスに奪われていたザムジードを取り返せるか?

足の速いユニットは直線的に山を突っ切り、足の遅いユニットは山の淵に沿って森へ進軍。そして、2Pに現れるコウとガトーを合流させよう。そうしないと、2人が現れたすぐあとに敵の増援が現れ、いきなりピンチになってしまうからだ。4Eになると、ロドニーがザムジードに乗って現れる。ここでロドニーを倒しておくと、後にザムジードが敵にならない上、レアアイテム「ミノフスキークラフト」も手に入るなどイイことずくめ。しかし、ロドニーはHPが50%以下になると撤退してしまうのだ。そこで、HPをギリギリまで削ってから、「熱血」をかけたヴェスパーなどで一気に撃破してしまおう。



◀ガトーに「熱血」をかけ、プラズマリーダートを使っても敵の増援を全滅させることが可能だ。





▶敵の中に大地の魔装機神ザムジードの姿が。



▲ザムジードは撤退させないように。



EVENT

2P:味方の増援、コウ(GP−01Fb)ガトー(GP−02)登場。2E:敵の増援出現。4E:敵の増援出現。ザムジード破壊で、ザムジード入手(故障中ですぐには使えない)。ザムジードのHPが50%以下で敵軍撤退。
会話イベント:マサキがロドニーに攻撃。テュッティがロドニーに攻撃。ロドニーが倒された場合。

入手可能アイテム

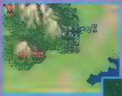
キャラ	アイテム
ロドニー	ミノフスキークラフト

シナリオ14 囚われの王女

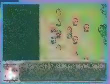
★魔装機ノルスを守りきれ!

フェイル王子との共同作戦を展開することになったマサキ。マサキたちの使命は、シュテドニアス軍に対する陽動作戦であった。だが、執拗にマサキを狙うザンボスに待ち伏せを受けてしまった。そしてザンボスには切り札が…。

敵自体はそれほど強くないが、味方の戦力にかなり問題があるこのシナリオ。また、移動要塞に攻撃を加えると、移動要塞のすぐそばに魔装機ノルスが現れる。しかし、下手に敵のユニットが残っている状態で出現させると、あっという間に撃墜されてしまうのだ。そこで、敵陣すぐ右の森付近に味方ユニットを配置し、まず敵ユニットの数を減らしてから移動要塞に攻撃を仕掛けるようにしよう。



▲まずは移動要塞以外の敵を片付けよう。空中を移動できるユニットは山越えして一気に敵に近寄りつつ、戦うときは山に降りて戦おう。地上部隊も山や森を使って戦っていこう。

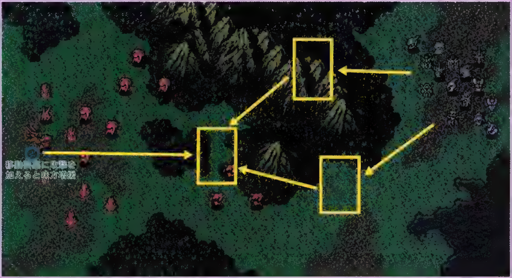


▲移動要塞周辺に、敵を残したままセニアを出現させると、あっという間に敵に囲まれて撃墜されてしまう。セニアを出現させるときは、出現位置周辺の十分な安全確認を行ってからにしておこう。また、セニアが搭乗しているノルスの修理機能も有効に使っていこう。



EVENT

ザンボス(移動要塞)にダメージを与えると味方の増援、セニア(魔装機ノルス)登場。
●ザムジードを入手している場合、オープニングにセリフ追加。セニアがゴラオン、またはグラン=ガランにたどり着いた場合。



入手可能アイテム

キャラ	アイテム
ザンボス	マグネットコーティング
ロドニー	リペアキット リローダー ※

※ロドニーが乗っている機体によって、入手可能アイテムが変化。
ギルドーラ=に乗っている場合……リペアキット・ザムジードに乗っている場合……リローダー

シナリオ14までの参戦パイロット一覧表

ここでは、シナリオ14までに登場するパイロットの精神コマンドや特殊技能をまとめて紹介する。特に精神コマンドは、オリジナルとは異なったものを持っている者もいるので注意しておこう。マサキの章も始まったばかり。一覧表をよく見たうえで、どのパイロットを育てるのかといった方針を決定するといいだろう。

アナベル=ガトー
手(20)　挑(22)　ド(1)
[illegible]　[illegible]　[illegible]

●特殊技能：シールド防御L1〜8、切り払いL1〜8。●2回行動レベル：44。☆MSパイロットの中でも特に使えるパイロット。

エレ=ハンム
[illegible]　[illegible]　[illegible]
信(15)　再(40)　偵(12)

●特殊技能：なし。●2回行動レベル：28。☆完全にサポートキャラ。能力的にも精神コマンドもシーラよりつらいかも。

兜甲児
閃(15)　必(1)　鉄(1)
ド(1)　熱(23)　友(28)

●特殊技能：底力。●2回行動レベル：49。☆「必中」+「鉄壁」で敵陣内に待機させれば大活躍！　「熱血」を覚えれば一層使える。

キリー=ギャグレイ
[illegible]　[illegible]　[illegible]
友(32)　挑(40)　偵(4)

●特殊技能：なし。●2回行動レベル：なし。☆ゴーショーグンの回復担当。レベルが上がれば「熱血」担当になってくれる。

キーン=キッス
加(9)　閃(2)　根(1)
ド(9)　補(46)　愛(40)

●特殊技能：聖戦士L1〜3、切り払いL1〜3。●2回行動レベル：41。☆「補給」や「愛」を覚えるまで育ててみる？

クリスチーナ=マッケンジー
閃(4)　根(1)　努(7)
熱(14)　気(24)　友(10)

●特殊技能：シールド防御L1〜6、切り払いL1〜6。●2回行動レベル：41。☆持っているコマンドは悪くないが能力がイマイチ。

コウ=ウラキ
加(5)　根(1)　努(4)
[illegible]　[illegible]　[illegible]

●特殊技能：シールド防御L1〜6，切り払いL1〜6。●2回行動レベル：38。☆2回行動が早めなので育てておいて損はないぞ。

ゴルド=バゴルド
閃(20)　根(1)　必(10)
熱(31)　気(27)　愛(40)

●特殊技能：切り払いL1〜8。●2回行動レベル：49。☆意外にも切り払いはL8まで成長するが、そこまでして育てる意味はない。

シーブック=アノー
[illegible]　[illegible]　[illegible]
幸(37)　覚(30)　友(9)

●特殊技能：ニュータイプL1〜8、シールド防御L1〜8、切り払いL1〜8。●2回行動レベル：22。☆「幸運」を覚えよう。

ジュドー=アーシタ
閃(34)　ド(1)　熱(7)
気(8)　覚(20)　友(40)

●特殊技能：ニュータイプL2〜8、シールド防御L2〜8、切り払いL2〜8。●2回行動レベル：20。☆登場時から2回行動可能。

ショウ=ザマ
加(8)　根(1)　熱(5)
気(30)　覚(26)　友(12)

●特殊技能：聖戦士L2〜8、切り払いL1〜8。●2回行動レベル：31。☆能力も精神コマンドもとにかく使える。

シーラ=ラパーナ
[illegible]　[illegible]　[illegible]
信(10)　幸(5)　復(30)

●特殊技能：なし。●2回行動レベル：30。☆レアコマンド「復活」を覚えてくれるので、仲間にしたならぜひ育てておこう。

セニア=ビルセイア
必(7)　挑(40)　幸(10)
覚(38)　補(38)　偵(4)

●特殊技能：切り払いL1〜8。●2回行動レベル：39。☆「補給」を覚えれば、ユニットと合わせてサポートとして役立つ。

テュッティ=ノールバック
手(22)　集(10)　根(1)
気(5)　覚(31)　愛(30)

●特殊技能：切り払いL1〜8。●2回行動可能レベル：34。☆魔装機神操者の割にあまりパッとしない。「愛」を使うぐらいか？

トッド=ギネス
閃(34)　[illegible]　[illegible]
熱(17)　幸(26)　覚(33)

●特殊技能：聖戦士L1〜8。切り払いL1〜8。●2回行動レベル：39。☆ショウと同等の強さを誇っている。

トールス=ゼテキネス
[illegible]　[illegible]　[illegible]
熱(35)　気(20)　覚(38)

●特殊技能：切り払いL1〜8。●2回行動レベル：45。☆乗っているユニットがそこそこ強いので、選択で仲間にしてもいい。

ニー=ギブン
集(3)　根(1)　努(15)
必(7)　[illegible]　[illegible]

●特殊技能：聖戦士L1〜3。切り払いL1〜3。●2回行動可能レベル：42。☆コマンドのバランスがいいので、前線でも戦える。

バーナード=ワイズマン
[illegible]　[illegible]　[illegible]
[illegible]　[illegible]　[illegible]

●特殊技能：シールド防御L1〜6。切り払いL1〜6。●2回行動可能レベル：44。☆精神コマンドは悪くないがあまり使えない。

北条真吾
[illegible]　[illegible]　[illegible]
熱(31)　気(15)　友(5)

●特殊技能：切り払いL1〜4。●2回行動レベル：45。☆早めに「必中」を覚えないと、あとがツライ。前半は「気合」メインだ。

マサキ=アンドー
手(1)　加(1)　集(1)
根(1)　気(10)　覚(32)

●特殊技能：切り払いL1〜8。●2回行動レベル：30。☆贅沢をいえば、「熱血」か「幸運」を覚えてくれればよかったのに…。

マーベル=フローズン
加(8)　手(12)　根(2)
[illegible]　補(42)　愛(24)

●特殊技能：聖戦士L1〜8。切り払いL1〜8。●2回行動レベル：32。☆命中・回避率の低さが難点。せめて「集中」があれば。

ミオ=サスガ
[illegible]　[illegible]　[illegible]
気(10)　覚(31)　愛(40)

●特殊技能：切り払いL1〜8。●2回行動レベル：27。☆魔装機神操者の中では2回行動が早い。「努力」もあるのですぐ育つ。

弓さやか
[illegible]　[illegible]　[illegible]
幸(22)　補(50)　友(15)

●特殊技能：なし。●2回行動レベル：43。☆回復担当としては非常に役に立つ。身を守るためにレベルを上げておこう。

レミー=島田
[illegible]　[illegible]　[illegible]
幸(30)　脱(43)　愛(42)

●特殊技能：なし。●2回行動レベル：なし。☆ゴーショーグンの「ひらめき」及び「幸運」担当。意外に「脱力」も役立つ。

ルザック州兵士(A・B)
根(1)

(根性しか覚えない)

●特殊技能：切り払いL1。●2回行動レベル：50。☆すぐに仲間から外れるので育てなくてよい。ちなみにBの方が技量が5高い。

もう1つのシナリオ…リューネの章の序盤を紹介!!

「EX」は、マサキだけが主人公の物語ではない。ほかにも「DC」の創立者ビアンの娘、リューネの物語があるのだ。ここでは、その「リューネの章」をダイジェストで紹介していこう。彼女は「ラ・ギアス」でいったい何を見るのであろうか？

第1話　地底世界

グラナダにいたはずのリューネであったが、ふと気づくと異世界に。そこで出会った魔装機神操者ヤンロン。彼はかつての仲間マサキの知り合いであった。彼と話しているとあたりにはなぜかDCの残党が…。

第2話　再会

地上に帰るまでヤンロンと行動を共にすることにしたリューネ。ヤンロンとラングランに進行中のシュテドニアス軍の中継基地を破壊に向かうのであった。敵の大部隊に苦戦するリューネたち。そこへ現れたのは…。

第3話　ダンク市の攻防

敵の無線を傍受したところ、どうやらアムロやカミーユが敵の襲撃を受けているらしい。リューネはヤンロンの静止を振り切り、敵陣へと救出に向かう。



妖精のデータ……●チャム=ファウ：閃(34)、信(4)、幸(1)、隠(32)、激(18)、奇(53)●ベル=アール：根(14)、気(39)、幸(8)、友(36)、復(50)、偵(9)●エル=フィノ：根(1)、挑(8)、脱(12)、隠(20)、補(50)、偵(5)

4号連続特別企画

スパロボ開発元ウィンキーソフトに直撃

今だから語る『スパロボ』の本当の話 PART Ⅳ

すべての『スパロボ』シリーズを開発してきたウィンキーソフトに直撃インタビュー。4回にわたって連載してきた長期インタビューも、いよいよ今回がラスト。最新作『コンプリートボックス』の秘密や裏話をドーンと大公開するぞ!!

シリーズ集大成!! 『コンプリートボックス』・後編

――『第2次』『第3次』『EX』っていうのも完全に作り直してすよね。

阪：当初から『2次』『3次』『EX』はリメイクして、スケジュール的にガッチリ、きちんと作ろうという形でした。

高：そうそう。ですからあの顔キャラなんかも、専用に全部描き起こしたりとか。用意は『完結編』くらいからもうスタートしていました。時間や人手のかかる所は早めに人手を集めて。グラフィックなども、早めに準備を始めて、スムーズに作業が進むようにしてたんです。

――『F』のシステムを使って、というのもその辺からもう決まっていた？

寺：そうですね。『F』のPS移植も進んでいたし。基本的に『EX』に関してはキャラを全部書き直ししたりとか。声も最初は10人くらいかなって思ってたら…、とんでもない（笑）。途中から、「こりゃヤベー」とか思いながらやってたんですけど。その中でも『EX』がやっぱり一番変わってるんじゃないかな。グラフィック的にも。背景も新作が多かったですし。あと『第2次』と『第3次』では、マイナーなキャラがとにかく多いんですよ。胡蝶鬼とかメカ雷獣鬼とか。一番意外だったのがガンダムのサブキャラが多いこと。アムロの声なんて、16歳のときのとか取り直しましたから。



▲[illegible]ロの声のトーンが違っているぞ！

――DISCのボイスのところを見ると凄いですよね。1キャラ72個とか。

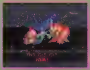
寺：まぁ結局『F』と同じくらいの規模で録り直されてますんで、見た目はあんまり変わらないかもしれませんが、声に関してはかなり変わってます。

庄：（ロボットが）基本的に10段階改造[illegible]

高：今回はお金が入らないから、かなりシンドイです。

――『コンプリートボックス』自体、最後の最後でやりたいことは全部やってみよう、というノリで？

寺：最初のタイトル画面のグラフィックですとか、『2次』『3次』『EX』それぞれの頭に絵がついてたりしますよね。あんなものも、どういう仕様にするのか、もう任せっきりですから。気が付いたらもう入ってる（笑）。とくにおまけのヒストリー（DISC2）はウィンキーソフトの完全プロデュースで、私はあとで見させてもらって鼻血を出す、っていうパターンでしたね（笑）。



▲カラオケモードでは、オリジナルの演出も入っているのだ。

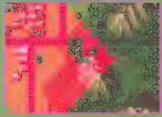
――DISC2の対戦モードについてお聞きしたいのですか？

庄：最初は、『新スーパー』の『スペシャルディスク』のフリーバトルを、もうちょっとアレンジして、より楽しめるものにしようと考えてたんですが……いつの間にやらスゴイものになってましたね。

章：初めてのことだから、最初はバグもスゴかったですけどね（笑）。

寺：あの対戦モードはもう人間関係が左右しますね。お前そこで「必中」使うんじゃねぇぞ、みたいな（笑）。

高：ルールを自分で決めないと。だから友だち同士で遊べばかなり楽しめます。



――最後に『スーパーロボット大戦』にかかわってきての感想というか、コメントをいただきたいのですが。

高：振り返ってみたら、コンシューマーの仕事イコール『ロボット大戦』っていうことになっている。コンシューマーを始めて10年、もう『スパロボ』は仕事の中心だったというのが正直な所ですね。

阪：うーん、さすがに長い事付き合ってきたので、子どもというか友人というか、そんな形の存在になっちゃいましたね。

糸：入社してからほとんど『スパロボ』だったので、どっちかっていうと『スパロボ』に育てていただいたって感じです。

鎌：まさにお仕事イコール『スーパーロボット大戦』って感じなんですが、ロボットは好きなんで、面白かったです。

章：私は『新スーパー』からなんですが、それからここまで一緒に歩いてきたっていう感じなんですけどね。1つの『スパロボ』の集大成『CB』にかかわれて良かったかなって思ってます。

庄：メジャーになったからかもしれませんけど、自分が努力すればそれだけ喜んでくれる人がいるっていうのは、すごく楽しいことだということが良くわかった作品でしたね。

寺：えーとね、私は巻き込まれタイプなんで人生変えられた作品ですね（笑）。ユーザーだった方がよかったなあ……とか（笑）。ま、『CB』は、1つの始まりでもあるんで、これからも頑張っていこうと思っています。

――ありがとうございました。

ロングインタビューに答えてくださったみなさま



[illegible]（高）



[illegible]（鎌）



[illegible]（糸）



ディレクター 阪田雅彦氏（阪）



プログラマー 庄[illegible]氏（庄）



[illegible]（章）



プロデューサー 寺田貴信氏（寺）

振り返ってみたら、仕事＝『スパロボ』ということになってた

お知らせ……8月20日（金）、東京お台場にあるZepp Tokyoにて「スーパーロボット大戦大感謝祭　激闘！　真夏のスパロボ伝説」が開催されるぞ。「スパロボ」シリーズのクイズ王座をかけた「スーパーロボットクイズ大戦」や音楽の祭典「スパロボ」ライブから、「スパロボ」グッズの特別販売や、全「スパロボ」シリーズをプレイできるコーナーなど、ファン満足のイベントが目白押しだ。詳しくは、スーパーロボット大戦ファン感謝祭　事務局：03-3695-3360まで。なお、問い合わせの受付時間は土、日、祭日を除く10:00～18:00の間だけなので注意してほしい。



ゲーム雑誌最強の攻略ページ!?

攻略Station

How to win

Racing Lagoon
エースコンバット3 エレクトロスフィア
メディーバル ～甦ったガロメアの勇者～
ルナ2 エターナルブルー
モンスターコンプリワールド
ちっぽけラルフの大冒険
あすか120%ファイナル Burning Fest.

イラスト／伊藤勇太

Racing Lagoon レーシング ラグーン

1st～3rd Nightの3つのシナリオ＆イベントを完全攻略！ パーツ一覧表を参考に最強マシンを作ろう。

発売中 RPG	▶¥5,800 ▶スクウェア ▶MC（1ブロック）、DS（AC非対応）、PS（2ブロック）

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

今回誌面では紹介できなかった情報をひとつ。プロローグナイトのＢＬＲ対ＮＲ本牧のレースバトルで石川兄の駆るGRA-Siに勝てば、ゲットリワーズでパーツをゲットできる。おすすめは「EXT-75」の中回転重視型マフラー。ノーマル状態よりも出力がアップするので、ゲーム序盤のＲＰ稼ぎのレースバトルがとっても楽になるのだ。初めてのプレイで石川兄に勝つのは難しいけど、ドリフト走行ができればそう難しくはないぞ。（鈴木）

『横浜最速伝説』再来！3rd Nightまでのユニット＆パーツデータ大公開!!

ついに発売となった『レーシングラグーン』。序盤戦の3rd Nightまでを大攻略！ 本格的な攻略に入る前に、ゲームの基本的な流れを紹介しているので、イキナリ何をしたらいいのか迷っているキミはシステムからチェックしよう。各夜ごとのパーツデータも参考に！



◀ストーリーの最終目的は、「横浜最速伝説」の謎を解くことだ。

SYSTEM

ゲームの基本システムは、下で紹介してあるとおり。４つの行程をこなしながら、自分の車をパワーアップさせてバトルを勝ち抜いていくのだ。

ストーリー

ストーリーは一夜ごとに進行。「横浜最速伝説」の真実を求めて数々の走り屋たちとのバトルに勝ち抜いていくのだ。エリアは横浜だけにとどまらず、さまざまな場所へ行くことになる。





マシンコンプリート

敵から奪ったパーツは、マシンコンプリート画面で愛車にとり付けることができる。各ユニットがレベルアップしていけば取り付けられるパーツの数も増えていくのだ。

レースバトル



街を走っている車、そのほとんどがバトル可能なライバルだ。バトルをしかける場合、その車をパッシングすればいい。中には、パッシングしながら走るライバルもいる。

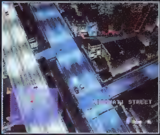
ゲットリワーズ

レースバトルで勝てば、ゲットリワーズで相手の持っているパーツを奪える。ただし、パーツは１回につき１つしか奪えないのだ。もちろん、パーツを奪わずにＲＰを貯めてもいい。



ベイラグーンレーシング B.L.R.メインエリア南横浜MAP

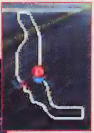
ここではゲーム最初の舞台、南横浜のマップとパーキングポイント、そしてバトルコースを公開！ マップ上の色分けは、ページ下段のバトルコースのコラムの色と対応しているぞ。得意なコースを見つけよう。



◀コースは、ライバル車にパッシングしたときの向きによって変化する。

BayLagoon LONG

コースの半分は、SHORTコースとまったく同じ。コース上部と、下部にあるヘアピンコーナーをドリフトで抜けられるようなら問題なし。



▲直線が短いので、こまわりのきく改造を心がけよう。



▶ヘアピンでは、壁に当たって減速しないように走ろう。

BayLagoon SHORT

ゲーム序盤では、もっとも馴染み深い場所となるコース。ちなみに、ファステスト・ラップは、プロローグナイトのレースバトルで藤沢が出したタイムだ。



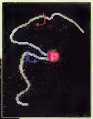
▶急なコーナーが少ないので、ドリフトの練習にピッタリ！

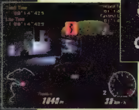


▲ドリフトはこのコースでマスターするようにしよう。

GRAVE YARD

道幅の狭い所、コース中央のヘアピンの抜け方がポイント。





◀▲問題のコーナーは思いきって減速。道幅を利用し後続車をブロック。

YAMASHITA STREET

ゲーム序盤のＲＰや経験値稼ぎにピッタリなコース。直線がメインで、曲がるのが難しいコーナーが１つなので、ドリフト走行の練習にピッタリといえる。



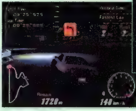
▲長い直線が勝負のカギ。とにかく軽く、速いマシンに改造だ。



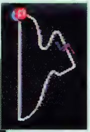
▶エンジンパワーを上げて、直線で勝負をかけろ！

HONMOKU STREET

長い直線と、連続した複雑な急コーナーで構成されたコース。敵に先行された場合、直線の前後のコーナーワークで差を詰めるようにしよう。



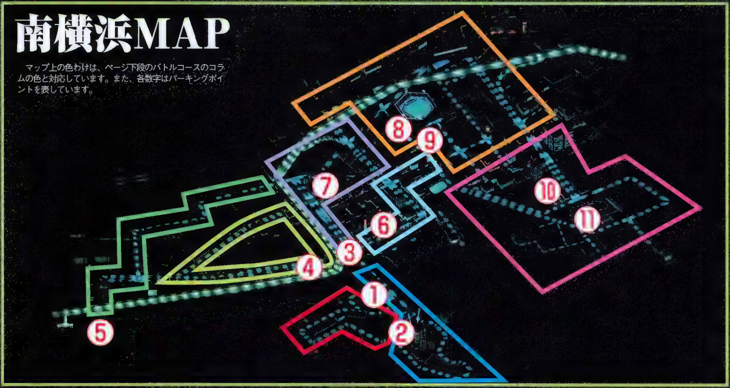
▶直線以外は、道幅が狭いぞ。ぶつからないよう注意しよう



▲中・高速重視のセッティングにしてコーナーで勝負！

南横浜MAP

マップ上の色わけは、ページ下段のバトルコースのコラムの色と対応しています。また、各数字はパーキングポイントを表しています。



❶BAYLAGOON WHARF
❷BAYLAGOON TOWER
❸GS MILAGE
❹BODYSHOP MURAOKA
❺HONMOKU WHARF
❻MARINE TOWER
❼CHINA TOWN
❽JHONNY'S MOTOMACHI
❾WAKABA BANK
❿TUNESHOP SPENCER
⓫SPENCER'S TESTCOURSE

&バトルコース公開!! ～序盤でのコースアドバイス

MAIN STREET

直角に近い3つのコーナーをいかに速く回るかが勝利のポイント。ドリフトを利用して、大きな減速を避けるように。





◀▲連続コーナーは、壁にぶつかるよりは自分から減速しよう。

STADIUM STREET

一見単純に見えるコースだが、中央付近の大きなコーナーがくせ者。ドリフトに自信がないなら、十分に減速して回る。





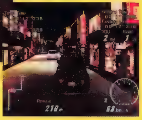
◀▲コーナー後の立ち上がりをよくしたいので、低・中速重視！

2つの特殊コース CHINA TOWN SPENCER'S TEST COURSE

■CHINA TOWN COURSE

直角クランクの連続に注意





▶直角クランクは、ドリフトを使って走るのがベストだろう。

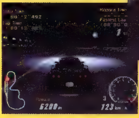
ある条件を満たさないと走ることができないコース。中華街が舞台ということで、道幅が狭く、そのうえ直角クランクが連続している。走るなら、小回りの利く小さな車で、低速重視がいいだろう。

■SPENCER'S TEST COURSE

地道にテクニックを磨け！

初めてこのコースを訪れたときに流れる説明通り、車のセッティングをチェックするには、ピッタリのコースだ。練習走行なら、負けてパーツを取られる心配がないので、安心して練習に専念できる。





◀▲急コーナー、直角コーナーなど苦手なポイントを練習しよう。

Big WHEEL

緩やかなコーナーから、直角コーナーへ続くコース。直線は比較的長いが、急コーナーに対応するためコーナリング重視で。

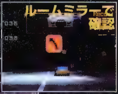




◀▲直線で引き離して、カーブは充分減速するのも手だ。

Pick UP こんなのアリ!?

道幅の狭いコースでは、後続車をルームミラーで捕えてブロックしてしまえば抜かれることはないぞ！　ただし、複数のライバルを相手にするイベントバトルでは実用度は低いかも？





◀▲車の横に体当たりをかけられると、減速してしまうぞ。

1st Night 石川兄弟の陰謀を打ち砕け!!

ＢＬＲ対ＮＲ本牧のレースバトルから一夜明けた横浜。初めての公道レースの余韻に浸る間もなく、チームメイトの山田から怪しげな電話を受ける赤碕。そこへ、突然訪れてきたＮＲ本牧の石川兄弟。昨夜のレースの結果に不満を持ち、ＢＬＲのリーダー、藤沢を捜しに来たという。いったい横浜に何が起ころうとしているのか？

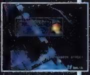
藤沢を追う石川兄弟



▶ＢＬＲの本拠地に乗り込んできた石川兄弟の目的は何だ!?

BATTLE? 山田と…

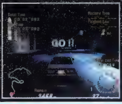
石川兄弟を追う途中、街を徘徊する山田に３回以上話しかけるとなんと、山田とバトルできるのだ。



▲特殊なパーツを持っているぞ。

BATTLE 1 追っ手をふりきれ!!

山田の電話を頼りに、外国人墓地を訪れた赤碕を待っていたのはＮＲ本牧のメンバーだった。とりあえず、無益な争いを避けるため、山田と共にその場を離れるが、２人のことを追い始めるＮＲ本牧のメンバーとカーチェイスに発展！道幅が狭いコースなので、ヘタにドリフトせずに、コーナーは減速して曲がり、後続車をブロック！





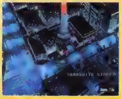
▲どちらの選択肢を選ぼうと、結果は同じになる。

◀コースは複雑に入り組んだ「GRAVE YARD」

Point 1 RP&パーツを賢く稼ぐ！

全長が短く、テクニックのいらないYAMASHITA STREETなら序盤でも十分に勝つことができる。最初はここでバトルを繰り返し、RPと経験値をためよう。

▼この地点で待ちながら、対向車線の車にパッシングしよう。



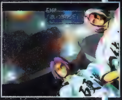


▲コーナーをうまく回れば、直線で相手の前に出られる。

BATTLE 2 石川兄弟を捕らえろ!

山田やスタジアム近辺にいるＮＲ本牧の沢木からの情報で、石川兄弟がＢＬＲの鈴木由佳をさらったことがわかる。石川兄弟は、ナイトオレンジのGRA-Siで南横浜を流しているのだ。ここでのバトルは、石川兄弟を追い抜けば勝利！引き離されると負けだ。ただし、彼らとバトルする前に山田とも対戦しておくのを忘れないように。





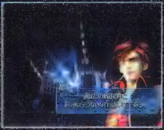
◀▲石川兄弟の車は、MAP上ではカーソルが出ているのでひと目でわかる。見つけたらすぐにバトルだ！

1st Night ライバル車データ

車名	リワーズポイント	エンジン	シャシー	ボディ	カラー	装着パーツ
STAR-S	1000	16-4E	type-STS	STAR	レッド	Club-Sport、Ecology、FlyingSaucer、Route-36
STAR-S	1100	16-4E	type-STS	STAR	シルバー	MagicMash、EXT-65、GentleRoad、MT-Gearbox、TownWalker、Aero-GT
Wagon660	1200	KA6	type-660	Wagon660	ブラック	EXT-55、GentleRoad、MT-Gearbox、TownPad
Wagon660	1300	KA6	type-660	Wagon660	ダークグリーン	EXT-75、CityCruise、TownWalker、Wing-B
GRA-Ti	1400	Z16C	type-GRT	GRA1800	ホワイト	EXT-75、MT-Gearbox、StreetPad、Wing-A、Aero-OLD
GRA-Ti	1500	Z16C	type-GRT	GRA1800	ベージュ	EXT-85、Trigon、GrandCanyon
GRA-Xi	1600	Z16C	type-GRX	GRA1800	ダークグレイ	PasswayECU、CityCruise、SilverMesh
Avenue 4 WD	1700	S20R-Ave4	type-Ave4	Avenue	ダークブラウン	Pentagon、TownPad、Aero-GT
Avenue-Z	1800	S20R-Ave	type-Ave	Avenue	ホワイト	EXT-55、GentleRoad、Spider、Money-Bag、Wakaba-Logo
Avenue-Z	1900	S20R-Ave	type-Ave	Avenue	イエロー	Powerintake、EXT-85、FW-SPORTS、MT-Gearbox、StreetPad
Celine-S 1	2000	F-3S	type-SS1	Celine	シルバー	EXT-95、CityCruise、MT-Gearbox
Celine-S 1	2100	F-3S	type-SS1	Celine	レッド	Club-Sport、MagicMash、EXT-85、GP2000、TownPad
Cancer2000	2200	F-1G	type-MK20	Cancer	ダークグレイ	CityCruise、Wing-C10
Sil-14Q	2300	S20R	type-14Q	Sil-14	シルバー	Powerintake、BOYS-SUS、MT-Gearbox
Sil-14Q	2400	S20R	type-14Q	Sil-14	ブルー	PasswayECU、Cleaner-X、EXT-85、Scud、Trigon、RS-Sneaker
Elephant-D	2500	DIA-280TD	type-ELE	Elephant	ダークブルー	PasswayECU、EXT-55、C-Diet/10、MT-Gearbox、Bucket-EZ
86-Thunder	2600	G-4A86	type-86	86-Thunder	ホワイト	EXT-75、GP2000、FlyingSaucer、UnderPanel
CVC1500LEV	2700	DB15-LEV	type-CVL	CVC1600	シルバー	Ecology、MiniTech
CVC1500Vi	2800	DB15	type-CVV	CVC1600	ダークグレイ	EXT-95、TownPad、MT-Gearbox
CVC1600	2900	BA16	type-CVC	CVC1600	ホワイト&ピンク	BaySideSPL、Powerintake、EXT-95、Scud、Pentagon、Wing-A、Aero-GT、Q's Sticker
X1800G	3000	S20R	type-13S	X1800	ブラック	EXT-75、CityCruise、BOYS-SUS、Wing-C5
X1800G	3100	S20R	type-13S	X1800	青むらさき	Powerintake、Pentagon、FRP-Bonnet、A-Window
Dark2-2000	3200	F-1G	type-MK20	Dark 2	ダークブラウン	PasswayECU、Spider、Wing-A、Aero-GT
32typeGT	3300	R20B-LB	type-32GT	32typeGT	ブラック	Trigon、BOYS-SUS
CoroCoro-111	3500	G-4A111	type-Coro	CoroCoro	ライトブルー	Simple-Tech、EmeraldFlow、Scud、FRP-Door
MR1600	3700	G-4A86	type-AW1	86-Thunder	イエロー	EXT-85、PortPolish、Wing-D5、Aero-GT
VZR1600	3800	S16R	type-VZR	CVC1600	ダークブルー	Aero-GT
CVC1600R	3900	BB16-R	type-CVCR	CVC1600	レッド	PortPolish、MT-Gearbox、StreetPad

まずは自分好みのマシンをつくろう!!

ゲーム序盤の赤碕の車は、ハッキリいって遅い。そのマシンを効率よく早くパワーアップさせるためにも、高出力のエンジンを最初にゲットしたい。ただし、いきなりCVC1600Rのエンジンをゲットするのは無理。まずはSil-14Qのエンジンあたりをゲットして、徐々にマシンの性能を上げていこう。もちろん、この夜の最終目標は、CVC1600Rのエンジン「BB16-R」だ。



▲ベイラグーンタワーでは、捨てられたブレーキパッドをゲットできるぞ。



◀SPENCER'S TESTCOURSEのレースに勝てば、役立つパーツがもらえる。

これは手に入れたいパーツ一覧

S20R	BA16	BB16-R
type-13S	type-14Q	type-Coro
32typeGT	Wagon660	CoroCoroClub-Sport
Simple-Tech	EmeraldFlow	EXT-55
EXT-65	PortPolish	Scud
FlyingSaucer	BOYS-SUS	C-Diet/10
StreetPad	Route-36	Wing-C10
Aero-GT	UnderPanel	FRP-Bonnet
FRP-Door	A-Window	

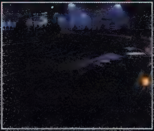


Scud
2nd Nightまでは最高のタイヤ。ショップで買うこともできるぞ。



BB16-R
この日最高のパワーを持つエンジン。是非手に入れよう。

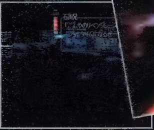
2nd Night リベンジレースで決着をつけろ!!



▶沢木がまさかのクラッシュ！一命は取り留めたが病院送りに。



▶決戦直前に現れた川志摩と名乗る謎の女性は、藤沢の彼女だった。



▶決戦前の外国人墓地では、石川兄弟が不吉な会話をかわしている。

石川兄弟から無事に由佳を奪還した赤碕。しかし、話はそれだけで終わらなかった。結局、ＢＬＲとＮＲ本牧は、リーダー同士のタイマン・バトルで決着を付けることに。しかも、その前哨戦で赤碕は、ＮＲ本牧のナンバー２の沢木とレースバトルをすることになってしまう。なぜ自分が大事な決戦の前哨戦を走るのかを悩む赤碕。それが悲劇の幕開けだとも知らずに…。

BLRとNR本牧を襲う悪夢…



Point 2 アンオフィシャルレースでパーツをGet!!

２日目の夜にはスペシャルレースが２つ。１つはチームメイトの山田とのバトル。このバトルは、山下公園を訪れると発生する。もう１つは、ベイラグーン埠頭での菜々子のアンオフィシャルレース。勝つには、１日目の夜にマシンを十分にパワーアップさせておく必要があるぞ。





◀▲山田とのレースはあまり役立つパーツが手に入らない。だが菜々子のレースでは、貴重なパーツがゲットできる。

Point 3 マシンパワーは体当たりでフォロー

ここでは前にも紹介した後続車のブロックを活用しよう。とくに、マシンを低速重視のセッティングにしておけば、走り出しが速いのでスタート直後に相手の前に出ることができて楽勝かも？

▶スタート時に相手に幅寄せ。車が接触してもハンドルは絶対に戻すな!!





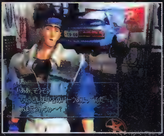
◀常にブロックしながら走ることで、相手を前に出さないようにするのだ。

2nd Night ライバル車データ

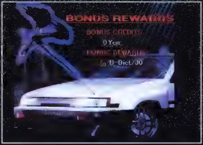
車名	リワーズポイント	エンジン	シャシー	ボディ	カラー	装着パーツ
STAR-S	1000	16-4E	type-STS	STAR	レッド	Club-Sport、Ecorogy、FlyingSaucer、Route-36
STAR-S	1100	16-4E	type-STS	STAR	シルバー	MagicMash、EXT-65、GentleRoad、MT-Gearbox、TownWalker、Aero-GT
Wagon660	1200	KA6	type-660	Wagon660	ブラック	EXT-55、GentleRoad、MT-Gearbox、TownPad
Wagon660	1300	KA6	type-660	Wagon660	ダークグリーン	EXT-75、CityCruise、TownWalker、Wing-B
GRA-Ti	1400	Z16C	type-GRT	GRA1800	ホワイト	EXT-75、MT-Gearbox、StreetPad、Wing-A、Aero-OLD
GRA-Ti	1500	Z16C	type-GRT	GRA1800	ベージュ	EXT-85、Trigon、GrandCanyon
GRA-Xi	1600	Z16C	type-GRX	GRA1800	ダークグレイ	PasswayECU、CityCruise、SilverMesh
Avenue 4 WD	1700	S20R-Ave4	type-Ave4	Avenue	ダークブラウン	Pentagon、TownPad、Aero-GT
Avenue-Z	1800	S20R-Ave	type-Ave	Avenue	ホワイト	EXT-55、GentleRoad、Spider、Money-Bag、Wakaba-Logo
Avenue-Z	1900	S20R-Ave	type-Ave	Avenue	イエロー	Powerintake、EXT-85、FW-SPORTS、MT-Gearbox、StreetPad
Celine-S 1	2000	F-3S	type-SS1	Celine	シルバー	EXT-95、CityCruise、MT-Gearbox
Celine-S 1	2100	F-3S	type-SS1	Celine	レッド	Club-Sport、MagicMash、EXT-85、GP2000、TownPad
Cancer2000	2200	F-1G	type-MK20	Cancer	ダークグレイ	CityCruise、Wing-C10
Sil-14Q	2300	S20R	type-14Q	Sil-14	シルバー	Powerintake、BOYS-SUS、MT-Gearbox、StrutBar
Sil-14Q	2400	S20R	type-14Q	Sil-14	ブルー	PasswayECU、Cleaner-X、EXT-85、Scud、Trigon、RS-Sneaker
Elephant-D	2500	DIA-280TD	type-ELE	Elephant	ダークブルー	PasswayECU、EXT-55、C-Diet/10、MT-Gearbox、Bucket-EZ
86-Thunder	2600	G-4A86	type-86	86-Thunder	ホワイト	EXT-65、GP2000、FlyingSaucer、UnderPanel
CVC1500LEV	2700	DB15-LEV	type-CVL	CVC1600	シルバー	Ecorogy、MiniTech
CVC2300	2800	FA23	type-CVV	CVC1600	ダークグレイ	EXT-95、TownPad、MT-Gearbox
Danger-V6	2900	3000A	type-DV	Danger-V	ブラック&ブルー	DRAGECU、EXT-75、GP2000、StreetPad、Bucket-EZ、VRSticker
X1800G	3000	S20R	type-13S	X1800	ブラック	EXT-95、CityCruise、BOYS-SUS、Wing-C5
GRA-Si	3100	BC18	type-GRA	GRA1800	ホワイト	ARROW-JET、StrutBar
Dark2-2000	3200	F-1G	type-MK20	Dark 2	ダークブラウン	PasswayECU、Spider、Wing-A、Aero-GT
Celine-S2	3300	G-3SCeline	type-SS2	Celine	ブラック	GentleRoad
X2400SP	3500	K24A	type-13S	X1800	青むらさき	PasswayECU、EXT-95、GP2000、Bucket-RS
MR1600	3700	G-4A86	type-AW1	86-Thunder	イエロー	EXT-85、PortPolish、Wing-D5、Aero-GT
VZR1600	3800	S16R	type-VZR	CVC1600	ダークブルー	Aero-GT
CVC1600R	3900	BB16-R	type-CVCR	CVC1600	レッド	PortPolish、MT-Gearbox、StreetPad

より速く走るためにテクニックを磨け!!

2nd Nightに入り、登場するパーツ類も充実してくる。200psを超えるハイパワーエンジンなど、役立つパーツも多い。より速いマシンに仕上げるためバトルをくり返し、パーツ稼ぎに励むといいだろう。もちろん、手に入れたパーツを生かすためには、それに応じたテクニックも必要となってくる。自分のマシンに自信が出てきたら、いろんなコースでバトルを挑み、レーステクニックに磨きをかけよう。ただし、負けるとパーツを奪われてしまう場合があるので、セーブはマメにしておくこと。ＧＳミラージュでは、雛馬からパーツをもらえるしね。



▲もらえるパーツの性能はあまりよくない。売ってお金にしてしまうのが今後のためにいいぞ。

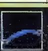


これは手に入れたいパーツ一覧

BC18	3000A	G-3SCeline
type-GRA	Danger-V	ARROW-JET
StrutBar	Bucket-RS	



ARROW-JET
幅広い回転域でエンジンパワーを上げてくれるマフラーだ。



StrutBar
高速での安定性を高めてくれるので、より速い走りが可能だ。

3rdNight 走るための理由



沢木の事故を目の当たりにし、走ることに疑問を感じ始めた赤碕。街を流してチームのメンバーに会っても、何も答えは見つからない。赤碕の疑問に唯一答えられるのは、チームリーダーの藤沢だけ。そう考えた赤碕は、藤沢の姿を求め夜の街を走り出す。しかし、藤沢を捜す途中で、赤碕に重くのしかかる「沢木の事故」という辛い現実。沢木が入院している病院で会った、ナイトレーサーズのリーダー辻本。そして、ジョニーズのウエイトレス、三原など、多くの走り屋たちの話から、「沢木の事故」をきっかけに街が、そして赤碕自身が、少しずつ変わり始めたのを実感するのだった。



▶藤沢から「横浜最速伝説」の話しを聞く赤碕。はたして答えは見つかったのか？

▲チームメイトの山田も、沢木の事故以来、走りに変化が出てきたという。



▶ジョニーズのウエイトレス三原。彼女はこの後、どこかへと移動を始める。

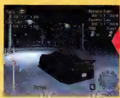


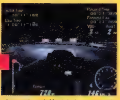
▶藤沢の車を見つけた赤碕。ここに藤沢はいるのか？

Point 4 必須テク「ドリフト走行」のコツ

サイドブレーキを利用したドリフトは、アクセルを踏みっぱなしで行う。また、シャシーをフロント駆動にするとドリフトしやすくなるぞ。

▼コーナーでハンドルを切り始めたら、サイドブレーキを引く。





◀コーナーを抜けたら、ハンドルをすぐ戻して車を安定させる。

BATTLE 1 VS 菜々子

スタジアムの近くのパーキングポイントで停車すると、菜々子がやってきてアンオフィシャルレースに誘われるのだ。





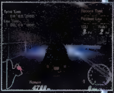
◀▲RPを稼ぎたいならこのアンオフィシャルレースがオススメだ。

BATTLE 2 VS 石川兄弟2nd

本牧にあるナイトレーサーズの拠点へ行くと、石川兄弟とのレースバトルができる。何回でもチャレンジできるし、勝てばゲットリワーズで怪しげなパーツをゲットできる。

▶直線の前後にある急コーナーが勝負のカギだ。





3rd Night ライバル車データ

車名	リワーズポイント	エンジン	シャシー	ボディ	カラー	装着パーツ
STAR-S	1000	16-4E	type-STS	STAR	レッド	Club-Sport、Ecology、FlyingSaucer、Route-38
STAR-S	1100	16-4E	type-STS	STAR	シルバー	MagicMash、EXT-65、GentleRoad、MT-Gearbox、TownWalker、Aero-GT
Wagon660	1200	KA6	type-660	Wagon660	ブラック	EXT-55、GentleRoad、MT-Gearbox、TownPad
Wagon660	1300	KA6	type-660	Wagon660	ダークグリーン	EXT-75、CityCruise、TownWalker、Wing-B
GRA-Ti	1400	Z16C	type-GRT	GRA1800	ホワイト	EXT-75、MT-Gearbox、StreetPad、Wing-A、Aero-OLD
STAR-V	1500	16T-4E	type-SVT	STAR	ワインレッド	PasswayECU、EXT-75、GP2000、Spider2、B-Diet/10 Q's Sticker
GRA-Xi	1600	Z16C	type-GRX	GRA1800	ダークグレイ	PasswayECU、CityCruise、SilverMesh
Avenue 4 WD	1700	S20R-Ave4	type-Ave4	Avenue	ダークブラウン	Pentagon、TownPad、Aero-GT
Avenue-Z	1800	S20R-Ave	type-Ave	Avenue	ホワイト	EXT-55、GentleRoad、Spider、Money-Bag、Wakaba-Logo
86-Lev	1900	G-4A86	type-86	86-Lev	ダークブルー	UltraFilter、EXT-65、U.F.O、SpeedTech-J、Wing-A、Aero-OLD
Wagon660R-4	2000	KA6-T	type-664	Wagon660	レッドバイオレット	Club-Sport、Powerintake、EXT-85、C-Diet/10
Celine-S 1	2100	F-3S	type-SS1	Celine	レッド	Club-Sport、MagicMash、EXT-85、GP2000、TownPad
Celine-S2	2200	G-3SCeline	type-SS2	Celine	グリーン	EXT-65、U.F.O、UnderPanel
Sil-14Q	2300	S20R	type-14Q	Sil-14	シルバー	Powerintake、BOYS-SUS、MT-Gearbox
Sil-14Q	2400	S20R	type-14Q	Sil-14	ブルー	PasswayECU、Cleaner-X、EXT-85、Scud、Trigon、RS-Sneaker
Sil-14K	2500	S20R-T	type-14K	Sil-14	ベージュ	EXT-110、LoComp/-1、Wing-C5
Sil-14KAero	2600	S20R-T	type-14K	Sil-14	ミントグリーン	GPS-NAVI、Wing-C5
CVC1500LEV	2700	DB15-LEV	type-CVL	CVC1600	シルバー	Ecorogy、MiniTech
CVC1500Vi	2800	DB15	type-CVV	CVC1600	ダークグレイ	EXT-95、TownPad、MT-Gearbox
CVC1600R	2900	BB16-R	type-CVR	CVC1600	ブルー	EXT-85、Pentagon、MT-Gearbox、C-Diet/20
X1800tb	3000	C18A-T	type-13S	X1800	ブラック	EXT-75、CityCruise、BOYS-SUS、Wing-C5
GRA-Si	3100	BC18	type-GRA	GRA1800	ホワイト	ARROW-JET、Trigon、Wing-A
Dark2-2000	3200	F-1G	type-MK20	Dark 2	ダークブラウン	PasswayECU、Spider、Wing-A、Aero-GT
32typeGT	3300	R20B-LB	type-32GT	32typeGT	ブラック	TC-12、LoComp/-1、Trigon、BOYS-SUS、
X1800tb2	3500	S20R-T	type13S	X1800	ライトブルー	BaySideSPL、EmeraldFlow、BAKURAI、CityCruise、Pentagon、Type-ST、RS-Sneaker、201、Wing-C5、Aero-GT
MR1600	3700	G-4A86	type-AW1	86-Thunder	イエロー	Achilles-SC、LoComp/-1、Wing-D5、Aero-GT
VZR1600	3800	S16R	type-VZR	CVC1600	ダークブルー	Aero-GT
CVC1600R	3900	BB16-R	type-CVCR	CVC1600	レッド	PortPolish、MT-Gearbox、StreetPad

マシンパワーを強化! モンスターマシンを目指そう

3rd Nightで最初に手に入れたいのが、エンジンユニットの「S20R-T」だ。このエンジンは出力が205psもあるうえに、重量が軽く、ソケット数が8もあるから、それだけたくさんのパーツを付けることができる。まずはこのエンジンを手に入れ、レベルアップのついでにほかのおすすめパーツをゲットする、といったパターンが理想的だ。ちなみに「LoComp/-1」は、ライバル車からゲットリワーズできるのが3rd Nightからだが、スペンサーズでは2日目から購入することが可能だ。お金に余裕があるなら、3日目を待たずに買ってしまうのもいいだろう。



▲「MURAOKA」へ行くと、沢木の事故車に付いていた、ブレーキパッドがもらえるぞ。



◀藤沢のマンションでは、藤沢の彼女からパーツをもらうことができるぞ。

これは手に入れたいパーツ一覧

S20R-T	TC-12	Achilles-SC
BAKURAI	LoComp/-1	U.F.O
SpeedTech-J	C-Diet/20	GPS-NAVI
B-Diet/10		



C-Diet/20
シャシー重量を20kgも軽量化できるパーツ。必ず手にいれよう。



B-Diet/10
イッキに10kgの軽量化が可能。ぜひとも手に入れたいパーツだ。

1st~3rd Nightで手に入るパーツ一覧

ここで紹介しているパーツは、3rd Nightまでにライバル車からゲットリワーズで入手できるものだ。パーキングポイントやアンオフィシャルレースで入手できる特殊なパーツ、マシン性能に直接関係のないボディカラー、ステッカー等は省かれている。

※表中の「■」はパーツの性能を表し、「■」の数が多いほど性能はよくなります。

エンジンユニット

エンジンユニットは、出力数が大きいほど、エンジンパワーが大きくなる。ただし、出力が大きくても、重量が重くてソケット数の少ないエンジンは役に立たないぞ。

ユニット名	ソケット最大数	最大レベル	重量(kg)	駆動方式	コメント
6-4E	7	8	100	85ps/12.0kg・m	STAR-S用エンジン
16T-4E	7	6	110	135ps/16.0kg・m	STAR-V用エンジン
G-4A86	7	8	135	115ps/13.5kg・m	86Lev用エンジン
G-4A111	7	6	140	165ps/16.5kg・m	111-Lev用エンジン
F-3S	7	6	150	140ps/19.0kg・m	Celine-S1用エンジン
F-1G	7	8	160	140ps/18.5kg・m	Cancer2000葉エンジン
C18A-T	8	6	145	175ps/23.0kg・m	X1800tb用エンジン
S20R	8	8	150	160ps/19.2kg・m	Sil-14Q用エンジン
S20R-T	8	6	170	205ps/28.0kg・m	Sil-14K用エンジン
K24A	7	8	165	157ps/22.1kg・m	X2400SP用エンジン
S20R-Ave4	7	6	150	140ps/19.0kg・m	Avenue4WD用エンジン
BA16	7	8	135	170ps/16.0kg・m	CVC1600用エンジン
BB16-R	8	6	135	185ps/16.3kg・m	CVC1600R用エンジン
BC18	7	8	145	180ps/17.8kg・m	GRA-Si用エンジン
FA23	0	0	165	160ps/21.8kg・m	AC-Wagon用エンジン
Z16C	7	6	120	120ps/14.7kg・m	GRA-Ti/Xi用エンジン
DB15-LEV	7	6	115	105ps/13.6kg・m	CVC1500LEV用エンジン
KA6-T	7	6	75	64ps/10.5kg・m	Wagon660R用エンジン
3000A	7	6	260	193ps/31.1kg・m	Danger-V用エンジン
DB15	7	6	120	130ps/14.2kg・m	CVC1500Vi用エンジン
KA6	6	6	70	58ps/6.1kg・m	Wagon660用エンジン
S20R-Ave	7	6	150	145ps/18.2kg・m	Avenue用エンジン
DIA-280TD	7	8	215	140ps/32.0kg・m	Elephant-D用エンジン
G-3SCeline	8	6	155	200ps/21.0kg・m	Celine-S3用エンジン
S16R	0	0	135	175ps/16.5kg・m	Panther-VZR用エンジン
R20B-LB	7	8	155	155ps/19.0kg・m	34式GT用リーンバーンエンジン

シャシーユニット

シャシーは軽くてソケット数の多い物を選ぶといい。ただし、駆動方式によっては走りが違ってくるので、自分のスタイルに合った駆動方式を選ぶのも忘れずに。

ユニット名	ソケット最大数	最大レベル	重量(kg)	駆動方式	コメント
type-STS	7	8	635	FF	STAR-S用シャシー
type-STV	7	6	700	FF	STAR-V用シャシー
type-86	7	8	625	FR	86-Lev用シャシー
type-13S	8	6	820	FR	X1800用シャシー
type-14Q	8	8	820	FR	Sil-14Q用シャシー
type-Ave	7	8	945	FF	Avenue用シャシー
type-CVC	7	6	790	FF	CVC1600用シャシー
type-CVCR	7	8	740	FF	CVC1600R用シャシー
type-ELE	7	6	1380	4WD	Elephant用シャシー
type-660	6	8	540	FF	Wagon660用シャシー
type-Coro	7	8	545	RR	CoroCoro用シャシー
type-DV	8	6	1015	FR	Danger-V用シャシー
type-Ave	7	8	1035	4WD	Avenue-GT4用シャシー
type-32GT	8	6	900	FR	32式GT用シャシー
type-GRT	7	8	715	FF	GRA-Ti用シャシー
type-GRX	7	6	735	FF	GRA-Xi用シャシー
type-664	7	6	565	4WD	Wagon660-4用シャシー
type-MK20	7	8	875	FR	Cancer2000用シャシー
type-CVL	7	8	680	FF	CVC1500LEV用シャシー
type-14K	8	6	860	FR	Sil-14K用シャシー
type-CVV	7	8	705	FF	CVC1500Vi用シャシー
type-GRA	8	6	760	FF	GRA-Si用シャシー
type-SS2	7	8	825	FF	Celine-S2用シャシー
type-SS1	7	6	790	FF	Celine-S1用シャシー
type-AW1	2	0	710	MR	AW-1600G用シャシー
type-VZR	2	0	790	FF	Panther-VZR用シャシー

ボディユニット

ボディ選びのポイントは、シャシーと同じで軽くてソケット数の多い物を選ぶのがいい。ボディが軽ければ軽いほど、エンジンパワーの上昇に合わせ、パワーウェイトレシオ（PWR）が小さくなる。それに、ソケット数が多ければ、それだけ多くのボディパーツを装備できるからだ。ちなみに、最大レベルは低いほどいいぞ。

ユニット名	ソケット最大数	最大レベル	重量(kg)	コメント
STAR	7	8	135	STAR用ボディ
86-Lev	7	8	165	86-Lev用ボディ
86-Thunder	7	8	165	86-Thunder用ボディ
Cancer	8	9	285	Cancer用ボディ
Dark 2	8	9	285	Dark2用ボディ
Celine	7	8	220	Celine-S用ボディ
X1800	7	6	225	X1800用ボディ
Sil-14	7	6	220	Sil-14用ボディ
32typeGT	8	8	255	32typeGT用ボディ
Avenue	8	6	275	Avenue用ボディ
CVC1600	7	8	195	CVC1600用ボディ
GRA1800	7	8	215	GRA1800用ボディ
Elephant	8	9	475	Elephant用ボディ
Wagon660	7	8	135	Wagon660用ボディ
CoroCoro	7	8	180	CoroCoro用ボディ
Danger-V	8	6	255	Danger用ボディ

エンジンパーツ

エンジンパーツは、エンジンのパワーを直接上げてくれる嬉しいパーツだ。エンジン用パーツでの理想的なパワーアップ方法は、ソケットの数に応じてＥＣＵ、エアクリーナー、マフラーを付け、余ったソケットに低圧縮ピストン、ターボ、ポート研磨、ボアアップなど、直接エンジンパワーを上げるパーツを取り付けるといい。

ユニット名	重量(kg)	コメント
TC-12	4	小型ターボ(圧縮比＋1)。1000~4500回転での加速力が最大1.2倍までアップ。
Achilles-SC	18	小型スーパーチャージャー。低回転域でのトルクが上がる。圧縮比＋1。
PasswayECU	0	中速重視ＥＣＵ。中回転域でのパワーが約4％アップ。レブリミット+500rpm。
Club-Sport	0	低速重視ＥＣＵ。低回転域でのパワーが約7％アップ。レブリミット+750rpm。
BaySideSPL	0	中速重視ＥＣＵ。中回転域でのパワーが約8％アップ。リブリミット+1000rpm。
Simple-Tech	0	ハイパワーＥＣＵ（キャブ車ＯＫ）。全回転域でパワーアップ。レブリミット+1000rpm。
UltraFilter	0	箱形エアクリーナー。吸気効率の向上により、パワーが最大3％アップ。
MagicMash	0	キノコ型エアクリーナー。吸気効率の向上により、パワーが最大2％アップ。
PowerIntake	0	箱形エアクリーナー。吸気効率の向上により、パワーが最大3％アップ。
EmeraldFlow	0	キノコ型エアクリーナー。吸気効率の向上により、パワーが最大5％アップ。
Creaner-X	0	キノコ型エアクリーナー。吸気効率の向上により、パワーが最大4％アップ。
EXT-55	0	低回転重視型マフラー。1000~5000回転での加速力がアップ。
EXT-65	0	低・中回転重視型マフラー。2000~6000回転での加速力がアップ。
EXT-75	0	中回転重視型マフラー。3000~7000回転での加速力がアップ。
EXT-85	0	中・高回転重視型マフラー。4000~8000回転での加速力がアップ。
EXT-95	0	高回転重視型マフラー。5000~9000回転での加速力がアップ。
EXT-110	0	超高回転重視型マフラー。6000~10000回転での加速力がアップ。
ARROW-JET	0	流量可変型マフラー。幅広い回転域で排気効率を確保。回転域を問わずパワーが上がる。
BAKURAI	0	大口径マフラー。ストレート構造のマフラー。
LoComp/-1	0	低圧縮ピストン－1。圧縮比を1段階下げる。ターボ装着時の必需品。
PortPolish	0	ポート研磨。吸排気ポートの内部を鏡面加工して、吸排気効率を上げる
FW-SPORTS	－1	軽量フライホイール。軽量化のための穴あけ加工。エンジンレスポンスがアップする。

シャシーパーツ

シャシーパーツを取り付ける場合は、コーナーリングを第一に考えよう。最初のうちはシャシーのソケット数が少ないから、ナビゲーションシステムを優先しよう。

ユニット名	重量(kg)	コメント
Ecology	0	再生タイヤ。グリップ特性×／ハンドリング×。
GentleRoad	0	ノーマルタイヤ。グリップ特性■／ハンドリング■■。
CityCruise	0	スポーツタイヤ。グリップ特性■■／ハンドリング■。
GP2000	0	スポーツタイヤ。グリップ特性■■／ハンドリング■■。
Scud	0	スポーツタイヤ。グリップ特性■■／ハンドリング■■■。
FlyingSaucer	－1	アルミホイール。8本スポークタイプ。標準ホイールよりも250g軽量。
SilverMesh	－1	アルミホイール。メッシュタイプ。標準ホイールよりも250g軽量。
Pentagon	－1	アルミホイール。5本スポークタイプ。標準ホイールよりも250g軽量。
Trigon	－1	アルミホイール。3本スポークタイプ。標準ホイールよりも250g軽量。
Spider	－1	アルミホイール。8本スポークタイプ。標準ホイールよりも250g軽量。
U.F.O	－2	軽量アルミホイール。8本スポークタイプ。標準ホイールよりも500g軽量。
Spider2	－2	軽量アルミホイール。8本スポークタイプ。標準ホイールよりも500g軽量。
TownWalker	0	サスペンション。硬さ■。
MiniTech	0	サスペンション。硬さ■■。
BOYS-SUS	0	サスペンション。硬さ■■■。
RS-Sneaker	0	ストリートサスペンション。車高が1㎝ダウン。硬さ■。
SpeedTech-J	0	ストリートサスペンション。車高が1㎝ダウン。硬さ■■。
C-Diet/10	－10	シャシーを10kg軽量化。
C-Diet/20	－20	シャシーを20kg軽量化。
MT-Gearbox	－20	マニュアルミッション。ギアチェンジを手動で行うことが可能。
GPS-NAVI	25	高級カーナビゲーションシステム。レース中、コーナーが近づくと矢印で教えてくれる。
StrutBar	3	ストラットバー。サスペンションの剛性を高める。特に高速での安定性を上げる。
TownPad	0	ブレーキパッド。踏みはじめの制動力が上がる。初期制動力■。
StreetPad	0	ブレーキパッド。踏みはじめの制動力が上がる。初期制動力■■。
GrandCanyon	0	大型ウッドステアリング。直径40㎝ハンドルの切れ－1。
Route-36	0	スポーツタイプステアリング。直径36㎝。ハンドルの切れ＋1

ボディパーツ

ボディパーツの取り付けは、スポイラー、ウイングといったダウンフォースを重視したパーツを優先的に行う。余ったソケットには、ひたすら軽量化を目的としたパーツを取り付けていくといいだろう。ちなみに、ゲームスタート時や、シャシーを交換したばかりの状態では、ソケットの数が非常に少なく、あまり多くのパーツを取り付けることができない。そういった場合は、ＢＬＲのステッカーやボディカラーを取り外して、空いたソケットに他のパーツを取り付けるというのもひとつの手だ。ＢＬＲとボディカラーにこだわりがあるという人別としてステッカーとボディカラーは必要なし。

ユニット名	重量(kg)	コメント
Wing-A	2	はね上げタイプのスポイラー。リアのダウンフォースがアップ。
Wing-B	2	ハイマウントタイプのスポイラー。バランスの取れた設計。
Wing-C5	2	ハイマウントタイプのウイング。取付角5度。最高速重視。
Wing-C10	2	ハイマウントタイプのウイング。取付角10度。ダウンフォース重視。
Wing-D5	2	レーシングタイプのウイング。取付角5度。最高速重視。
Aero-GT	6	ＧＴタイプのエアロキット。フロントのダウンフォースがアップ。
Aero-OLD	4	ＯＬＤタイプのエアロキット。フロントのダウンフォースがアップ。
UnderPanel	4	アルミ製アンダーパネル。車体の底面をフラット化し、ボディの空力特性を上げる。
FRP-Bonnet	－3	ＦＲＰ製ボンネット。純正品との交換で、3kgの軽量化が可能。
FRP-Door	－4	ＦＲＰ製ドア。純正品との交換で、4kgの軽量化が可能。
A-Window	－1	アクリル製両度ウインドウ。窓ガラスをアクリル製に交換して、1kgの軽量化を実現。
B-Diet/10	－10	内装軽量化。走りに不要な内装品を取り外し、10kgの軽量化を実現。
Bucket-EZ	－1	バケットシート。ホールド性の高いシートで、1kgの軽量化が可能。
Bucket-RS	－4	バケットシート。ケブラー素材を使った非常に軽いシート。4kgの軽量化が可能。
Money-Bag	3	ゴールドの入った袋。詳細不明だが、SHOPで売却できる。

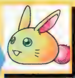
Check it!

ここでは、4th Night以降に登場するパーツや車の最新情報をお伝えしよう。パーツといっても、マシンをパワーアップさせる物ではなく、マシンをドレスアップするためのステッカーだ。見かけたら、即ゲットしよう！

チョコボ ラビ を探せ!!



▼おなじみチョコボのステッカー。超カワイイ。



▶これは聖剣伝説に登場するラビのステッカーだ。MICROに貼ると、ハマりすぎるほど似合うぞ。





エースコンバット3 エレクトロスフィア

ストーリーまで変化する、本格的な分岐が見どころ！
以下の攻略を参考に、いろいろな物語を楽しもう！

発売中 STG	▶¥6,800（CD 2枚組） ▶ナムコ ▶MC（2ブロック）、AC（DS対応）、AJ、NC

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

任務完了後に届けられるビデオメールは、特定の条件によって内容が変化しているのに気づいていたかな？（たいていは「達成度A～Cか達成度Dか」によって内容が切り換えられる）。今回の攻略で扱っているミッションの中では、2、7、8、9、12、17、21番（番号は今回の攻略で使っている番号に準じる）以外の全ミッションで2～3通りのビデオメールが用意されているぞ。興味ある人は、全ビデオメールの制覇を目指してみてもいいかもね。（城イドム）

中盤ミッションまでの任務内容を徹底解明！

手応えバッチリな3D・STGを通して、ドラマチックなストーリーが楽しめる、『エースコンバット3』。今回の攻略では、中盤ミッションまでの分岐要素（＆分岐条件）の解説を中心に、任務達成のためのワンポイントアドバイスをお届けしていくぞ。主な分岐要素は、右で紹介しているような3タイプがあるけど、これらの織りなす展開をすべて味わい尽くしたい人なら、この攻略がきっと役に立つはずだ。なお、基本的なフライトテクについてはVol.109の攻略で触れておいたので、見逃していた人は、合わせてチェックしておくことをオススメするぞ。

3つの分岐要素

1 ミッションの分岐

特定のミッションでは、クリア後に進めるミッションが2種類用意されている。各ミッションの中盤までの分岐のつながりと、その進行条件は、下の「ミッション分岐解説図」にまとめてあるとおりだ。参考にしよう。

2 プレイ内容による分岐

同じミッションの中でも、プレイ内容によって敵の攻撃内容は変化する。中盤までの各ミッションの攻撃内容の流れと変化する条件については、次ページからの「ミッション攻略」の中で詳しく解説していくぞ。

3 達成度による分岐

各ミッションをクリアすると、そのプレイの内容に応じて、達成度が表示される（A～Dの4段階、またはA～Cの3段階）。各達成度の評価基準については「ミッション攻略」内の表にまとめてあるぞ。

「達成度」アップのカギを握る3つのポイント

各ミッションは、クリア条件さえ満たせば任務完了になるけど、ただ先に進むだけではイマイチ熱くなれない。クリア後にせっかくプレイ内容を達成度として評価してもらえるのだから、ぜひ達成度Aにこだわってプレイしてみたいものだ。そのためにも、ここでは達成度を左右する条件を今一度確認しておくぞ。

タイム

高い達成度を目指すなら、各ミッションをクリアするまでの時間は短いほうがいい。クリアまでの時間が短ければ、第2次攻撃へと移行し得点を稼ぐチャンスも増えるので一石二鳥だ。このとき、攻撃そのものを素早くおこなうのは当然だが、狙うべきターゲットの選択も重要。クリアに必須の敵だけを狙うか、ほかの敵も倒すかは状況に応じて考えよう。

例 Bravado



◀高い達成度を狙うなら、1次攻撃を速攻で終わらせることが必須条件。

得点

ごくまれに、一定の点数（POINT）をとることが達成度決定の条件になっていることもある。ここで注意したいのが点数を稼げる時間帯だ。右のEnter Disionの場合は第1・2攻撃の間しか、点数は加点されない（点数が表示されるのも、この間だけ）。ちなみに、このミッションで達成度Aをとるには、飛行訓練終了後、最低でも3,200点が必要。

例 Enter Dision

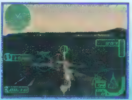


◀このミッションの場合、点数がカウントされるのは2次攻撃までなのだ。

撃墜率

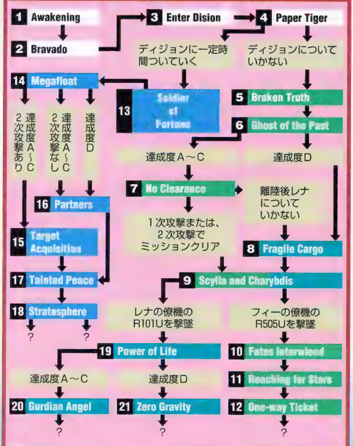
撃墜数（破壊した敵機および地上施設の合計数）が達成度を決めることは多い。なお、このとき注目したいのが戦艦の存在。戦艦には、弱点（WARSHIPなど）といっしょに砲台（MSSLやGUNなど）が付いているけど、このとき弱点さえ破壊すれば、その戦艦に装備されていた砲台も撃墜数にきちんとカウントされるのだ。ぜひ、覚えておこう！

例 Megafloat



◀戦艦は撃墜数稼ぎの重要なキーポイントになる。絶対に破壊しておこう。

中盤までのミッション分岐解説図

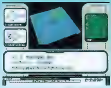


各ミッションの頭に付けられた番号は、便宜上つけただけのものなので注意。なお、これらの番号は次ページからの「ミッション攻略」の番号と対応しているぞ。

※表中のミッション名は主人公の所属する勢力によって色分けされています。

ミッション攻略 任務の詳細&攻略ポイントをチェック!!

それでは、中盤までの各ミッションの①攻略ポイント、②敵攻撃の流れ、③達成度の評価条件の3つを、駆け足でチェックしていくことにしよう。この中で「ターゲット」とあるのはミッションクリアするうえで破壊が必須の敵を、単に「敵」とあるのはターゲット以外の敵を示しているぞ。これらの予備知識といっしょにミッション前後のデモもあわせてチェックしておけば、目的が明確になり、ミッション攻略もグッと取り組みやすくなるはずだ。達成度Aを目指すときに、そしてまた好みのミッション分岐に進みたいときに、フル活用しよう。



▲任務前のミッション説明は必ず見ておこう。目標が明確になるぞ。



▲クリア後は、達成度などが確認できる。

1 Awakening 空中戦に慣れよう

敵は戦闘機だけなので、このミッションで空中戦に慣れておこう。高い達成度を狙うなら、Vol.109で解説したような、宙返りで敵のバックをとるテクが必須になるぞ。なお、初心者が達成度Aを取るためには、1次攻撃で〝ターゲット〟だけを狙って撃墜するのがコツ。1次攻撃の〝ターゲット以外の敵〟は1次攻撃で倒し損ねても、2次攻撃にそのまま持ち越されるので、1次攻撃は2次攻撃につなげることだけを考えていればいいのだ(ただし、2次攻撃ではキッチリ敵を全滅させよう)。同じ作戦が通用するミッションはこのミッション以外にもたくさんあるぞ。

達成度をチェックせよ!

A	2次攻撃まで進む	破壊数10以上
B		破壊数9
C		破壊数8以下
D	1次攻撃で終了	

1次攻撃

ターゲット	R501	4機
敵	R101	2機
敵	R201	2機

→ 3分未満で終了 → **2次攻撃**

ターゲット	R101	1機
敵	R101	3機

→ MISSION完了

→ 3分以上で終了 → MISSION完了

2 Bravado 地上物の破壊に挑戦

新たに、地上施設が登場する。簡単に地上施設にロックオンをかけたい場合には、少し離れた場所から地面スレスレに飛行しながら接近するといい。2次攻撃では火口(すり鉢状になった地形)の中に配置された地上施設があり、何も考えずに攻撃してもミサイルを地形に阻まれてしまう。この場合は敵施設の真横ではなく、上空からミサイルを発射するようにしよう。初心者の場合は、ミサイル発射後の地面との激突に十分注意すること。

達成度をチェックせよ!

A	2次攻撃まで進む	破壊数23以上
B		破壊数22〜18
C		破壊数17以下
D	1次攻撃で終了	

1次攻撃

ターゲット	RADERSITE	8機
敵	R101	2機
敵	R201	2機
敵	GUN	5機
敵	MSSL	2機

→ 4分未満で終了 → **2次攻撃**

ターゲット	BASE	4機
ターゲット	BRIDGE	1機

→ MISSION終了

→ 4分以上で終了 → MISSION終了

3 Enter Dision

訓練飛行での得点稼ぎ

飛行訓練中は、自機がディジョンの一定距離内に近づくと、どんどん加点されていくぞ(加点の度合いはディジョンとの距離が近いほど増す)。無理に接近せず600〜900m前後で相手の動きにあわせて追いかけていくのが高得点のコツ。キーコンフィグはノーマル操作にしておくといいぞ。機体はF-16XFUがオススメ。

達成度をチェックせよ!

A	POINTが5000点以上
B	POINTが4999〜4000点
C	POINTが3999〜3000点
D	POINTが2999点以下



▲ディジョンを常に視界に捉えて追うのがコツ。

1次攻撃

訓練飛行(一定時間で自動的に終了)

↓

2次攻撃

ターゲット	DECOY	3機
ターゲット	TOWER	3機

→ POINT 3000点以上 → **3次攻撃**

ターゲット	CONTAINER	3機
敵	R101	2機
敵	R501	1機

→ MISSION完了

→ POINT 3000点未満 → **3次攻撃**

ターゲット	CONTAINER	5機
敵	R201	4機
敵	R501	1機

→ MISSION完了

4 Paper Tiger

〝闇〟が最大のライバル

夜間が舞台なだけに、海上ではどちらが海でどちらが空か判断しにくい。NORMAL操作の場合は、小まめに(セレクトボタンを押し続けて)機体の傾きを修正しよう。また、低空飛行から地上施設に接近するときには、思いきり加速すること。どの機体と難易度を選んだ場合でも、最高速に近いスピードさえ出していれば、地上施設からの反撃はほとんど受けずにすむぞ。あと、このミッションでは「N.TGT(民間施設)」を3個以上破壊してしまうと、達成度はC以下になってしまう。注意しよう!

達成度をチェックせよ!

A	2次攻撃まで進む	破壊数23以上
B		破壊数22〜19
C		破壊数18以下
D	1次攻撃で終了	

1次攻撃

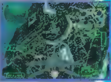
ターゲット	CARRIER	1機
ターゲット	CONVOY	1機
ターゲット	WARSHIP	1機
敵	R101	2機
敵	R201	2機
敵	GUN	4機
敵	MSSL	4機

→ 3分未満で終了 → **2次攻撃**

ターゲット	R101	2機
ターゲット	R201	2機

→ 着陸イベント → MISSION完了

→ 3分以上で終了 → 着陸イベント → MISSION完了



▲N.TGTとあるのは絶対に破壊してはダメ。

5 Broken Truth

激しい空中戦を制覇せよ!

最初のミッションAwakeningと同じ、空中戦だけのミッション。ミッションの特徴、達成度Aをとるコツなども、Awakeningとまったく同じだぞ。ただし、今回はF-15S/MTという機動力のある敵戦闘機が登場するだけに、敵のバックを確実にとる腕前がないと、ちょっと手こずるかも。達成度Aを狙いたいなら、宙返りは完璧に使いこなせるようにしておきたいところだ。

達成度をチェックせよ!

A	2次攻撃まで進む	破壊数11以上
B		破壊数10〜8
C		破壊数7以下
D	1次攻撃で終了	

1次攻撃

ターゲット	F15S/MT	4機
敵機	F22C	1機
敵機	F16XA	5機

→ 3分未満で終了 → **2次攻撃**

ターゲット	B1C	2機
ターゲット	F16XF	3機

→ MISSION完了

→ 3分以上で終了 → MISSION完了

6 Ghost of the Past

敵の基地を見つけ出せ

敵機(N.TGT)を追いかけながら、敵基地(位置は3カ所からランダムで決定)を探し出すのが主な目的。岩の壁ギリギリを通り抜けるのがうまくいかないという初心者は、機銃を撃ち続けておくといい。機銃が地形に当たっていないなら、そのまま直進しても岩の壁に衝突しないことを示すので、覚えておこう。途中、攻撃してくる砲台があるが、これは破壊してもかまわないぞ。

達成度をチェックせよ!

A	2次攻撃まで進む	破壊数8以上
B		破壊数7〜5
C		破壊数4以下
D	1次攻撃で終了	

1次攻撃

ターゲット AH66B 3機

※追跡して、敵基地を発見するのが目的

→ 5分30秒未満で基地を発見 → **2次攻撃**

ターゲット	BASE	1機
敵	AH66B	3機
敵	HYDROFOLL	1機
敵	OILTANK	2機

→ MISSION完了

→ 基地が見つからないまま5分30秒経過 → MISSION完了

7 No Clearance

レナを追って夜の戦場へ

達成度分岐もチェック!		
A	2次攻撃まで進む	5分以内でクリア
B		6分30秒以内でクリア
C		6分31秒以上でクリア
D	1次攻撃で終了	

最初の離陸イベント後、レナについていくとこのミッションが始まる(ついていかないと強制クリアになって、Fragile Cargoへ進む)。Paper Tigerのような夜間の戦いではあるけど、地上施設(ビルの明かり)が多く、どちらが天でどちらが地かは判別しやすい。

着陸イベント
→ 一定時間レナについていく → 1次攻撃(ターゲット A/F117X 4機/敵 F22C 1機) → 3分30秒以上で終了 → MISSION完了
→ 3分30秒未満で終了 → 2次攻撃(ターゲット F/A18I 6機) → MISSION完了
→ レナについていかない → MISSION完了

8 Fragile Cargo

飛行船の行く手を阻む障害物を撃破!

風に流され移動する飛行船。このミッションでは、その行く手を阻む障害物を破壊していくことになるぞ。破壊すべき障害物は、飛行船の接近とともに随時現れる(ロックオンがかかり、破壊可能になる)。飛行船を海まで誘導してからも油断しないこと。最後に登場するHYDROFOILを破壊したらクリアになるぞ。

どのルートになるかはランダム
→ Aルート(ターゲット CHIMNEY 9機/ターゲット BRIDGE 1機)
→ Bルート(ターゲット CHIMNEY 7機)
→ Cルート(ターゲット CHIMNEY 10機/ターゲット BRIDGE 1機)
→ 2次攻撃(ターゲット HYDROFOIL 1機) → MISSION完了

達成度分岐もチェック!	
A	2次攻撃完了まで30秒未満
B	2次攻撃完了まで59~30秒
C	2次攻撃完了まで1分以上

9 Scylla and Charybdis

中盤最大の分岐ポイント

この任務の最後に待つ分岐(詳しいシチュエーションは実際にプレイして確かめてみよう)では、フィーが乗るR505Uと、レナの僚機のR101Uの、どちらを撃墜したかで道が決まる。ロックオンカーソルの左上の表示を見て、破壊したい機体がターゲットになっているか確認し、ミサイルを撃とう(ロックオンカーソルは㊀ボタンで切り替え可能)。

達成度分岐もチェック!	
A	1次攻撃終了まで3分未満
B	1次攻撃終了まで3分~3分59秒
C	1次攻撃終了まで4分以上

1次攻撃(ターゲット F/A32C 5機/敵 F22C 1機/敵 F/A32C 1機)
→ レナの僚機のR101Uを撃墜 → 空中給油イベント → MISSION完了
→ フィーの乗るR505Uを撃墜(または一定時間が経過する) → 空中給油イベント → MISSION完了

10 Fates Intertwiend

高々度で戦うコツを伝授

敵機へのロックオンは、右下の図で解説しているような急上昇での接近方法で行おう。具体的には、①常に加速し続けておく、②高度20,000m(雲より少し上の高度)を飛行し、最低でも2,600km/h以上くらいまで加速、③狙っている敵機の真下に来たら垂直に上昇、④ロックオンしたら、失速する前にすぐミサイル発射、とする。あとはこの繰り返しだ。使用する機体はSu-37がオススメ。1機撃墜するごとに、高度を雲の付近まで戻すのを忘れないように注意しよう。

達成度分岐もチェック!	
A	1分59秒以内でクリア
B	2分59秒~2分でクリア
C	3分59秒~3分でクリア
D	4分以上でクリア

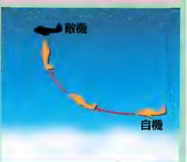
1次攻撃(ターゲット R531 4機)
→ 1分30秒以上かけて終了 → MISSION完了
→ 1分30秒未満で終了 → 2次攻撃(ターゲット R311 ?機(1機のR531につき2機))



◀雲の高度で直進。レーダーを見て、敵機の真下にきたと思ったら……。



◀一気に垂直飛行に移る。このままロックオンをかけて、ミサイルを発射。



11 Reaching for Stars

ミサイル攻撃をバッチリ決めよう

達成度分岐もチェック!	
A	破壊数18以上
B	破壊数17~15
C	破壊数14以下
D	ANTLIONが着地した

達成度Aを狙うには、効率的な攻撃が必須。ターゲット密集地帯に接近したら、スピードは遅めに。そして、①ロックオンがかかったらミサイル発射、②㊀ボタンでロックオンカーソルを切り換える、③ミサイル発射、という具合に、ミサイル攻撃を連続的に行おう。

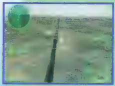
1次攻撃(ターゲット ANTLION 10機/敵 F/A32C 3機/敵 C17B 1機)
→ ANTLIONを空中で全滅させた場合 → 2次攻撃(ターゲット F/A32C 3機/敵 F/A32C 2機/F22C 1機) → MISSION完了
→ ANTLIONが着地した場合 → 2次攻撃(ターゲット ANTLION ?機(残り全部)) → MISSION完了

12 One-way Ticket

列車を機銃で攻撃

まず最初に、邪魔な敵機は先に叩いておくこと。次に、失速しない程度の低速で高度500m前後から列車を追いかける。ターゲットとの距離が1,000mのときに機首をちょっと下げながら、機銃を撃ち、ターゲットを破壊しよう(機首を下げながら機銃を撃つことで、前方の車両の「N.TGT」を傷つけずに済む。

1次攻撃(ターゲット A.TRAIN 6機/敵 F/A32C 6機)
→ MISSION完了
※5分以上経過した場合、レナがターゲットを破壊



◀一番後ろの車両がターゲット。機銃を使って破壊しよう。

達成度分岐もチェック!		
A	破壊数10以上	
B	破壊数9~8	
C	N.TGTを破壊	破壊数7以下
D		レナが列車を破壊

13 Soldier of Fortune

速攻で基地を破壊!

このミッションで達成度Aを狙うためには、1次攻撃中にターゲット8機(基地に着地している機体)を破壊しなければならない上に、それを達成する前に最低7機の"ターゲット以外の敵機"を叩き落としておく必要がある。それを達成するためには、時間的に非常に厳しいので、かなり的確な操作が要求されるぞ。

達成度分岐もチェック!		
A	1次攻撃で終了	破壊数15以上
B		破壊数14~10
C		破壊数9以下
D	2次攻撃に進んだ	

1次攻撃(ターゲット R201 8機/敵 F/A18U 4機/敵 EF2000E 2機/敵 GUN 4機/敵 MSSL 1機)
→ 3分未満で終了 → MISSION完了
→ 3分以上で終了 → 2次攻撃(ターゲット TOWER 1機/ターゲット R201 ?機(残り全部)) → MISSION完了

14 Megafloat 海上基地に先制攻撃

達成度Aを狙うなら、1次攻撃を3分30秒以内に終了させ、なおかつ破壊数24以上でなければならない。海上には2艘の戦艦が配置されているので、これもフル活用すれば達成も楽になるはずだ（理由はP.70参照）。なお、Target Acquisitionに進みたいなら、2次攻撃のターゲットのHYDROFOILを破壊するのが必須条件。この高速艇は非常に逃げ足が早いので、逃さないように注意しよう。

達成度分岐もチェック！

A	破壊数24以上
B	破壊数23～15
C	破壊数14以下
D	2次攻撃で45秒以上経過

1次攻撃

ターゲット	R201	2機
ターゲット	GUN	4機
ターゲット	TOWER	1機
敵	R101	4機
敵	R201	2機
敵	MSSL	4機
敵	CARRIER	1機
敵	CONVOY	2機

→ 3分以上で終了 → MISSION完了
→ 3分未満で終了 → 2次攻撃

2次攻撃

ターゲット	HYDROFOIL	1機
敵	HYDROFOIL	1機

→ MISSION完了

15 Target Acquisition

重要施設を撮影すべし！

ロックオン＆ミサイル発射と同じ操作で、特定の施設の写真を撮ってくるというミッション。1次攻撃のターゲット（撮影対象）は広範囲に分散しているので、達成率A～Cを狙うなら時間のかかり過ぎに注意が必要だ。

1次攻撃

ターゲット	HANGER	4機（撮影）
敵	F16XFV	3機
敵	GUN	8機
敵	MSSL	3機

→ 3分未満で終了 → 2次攻撃

ターゲット	R201U	3機
ターゲット	Mig33	3機

→ MISSION完了

→ 3分以上で終了 → 2次攻撃

ターゲット	HANGER	?機（残り全部）
敵	Mig33	3機

→ MISSION完了

達成度分岐もチェック！

A	1次攻撃が3分未満で終了	撮影数20以上
B		撮影数19～15
C		撮影数14以下
D	1次攻撃で3分以上で終了	

16 Partners

機銃を使って基地を破壊しよう

達成度分岐もチェック！

A	5分未満で終了	破壊数18以上
B		破壊数12～17
C		破壊数11以下
D	5分以上かかって終了	

ロックオンのかからない、敵地内の地上物を破壊するミッションだ。機銃を使って破壊するのがセオリーと思われがちだけど、ミサイルだって十分に使えるぞ。ロックオンのかかっていないミサイルはそのまま直進するだけなので、敵を真っ正面にとらえた状態でミサイルを発射すれば、ちゃんと命中させられるのだ。ターゲットの破壊なら、機銃を使った場合よりも数倍楽なので、ぜひ試してみよう。

1次攻撃

ターゲット	POW.PLANT	4機
敵	R101	3機
敵	R201	4機
敵	R701	2機
敵	GUN	4機
敵	MSSL	4機

→ 2次攻撃

ターゲット	CORE	1機

→ MISSION完了

17 Tainted Peace

敵の特別機を撃ち落とせ

達成度分岐もチェック！

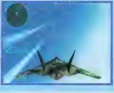
A	破壊数9以上
B	破壊数8～4
C	破壊数3以下

1次攻撃

ターゲット	R505U	1機
敵	R101U	5機
敵	R201U	2機
敵	F16XFU	2機
敵	Su37	1機

→ MISSION完了

プレイした人なら誰でも気づいたように、このミッションはScylla and Charybdisとシンクロしている。ここではフィーを助ける選択肢はないので、フィーのファンの人も心を鬼にしてR505を撃ち落としてしまおう。ミッション内容そのものは単なる空中戦に過ぎないので、達成度Aを狙う場合も含め、手こずることはないはずだ。



◀ロックオンカーソル左上に「R-101U」とあるのがわかる？

18 Stratosphere

もうひとつの高々度戦

高々度でのミッションなので、常に加速し続けること。また、派手に宙返りしようとすると（高度が高くなり過ぎて）失速してしまいがちなので、方向転換は旋回で行おう。ミッション途中でキースから救援メッセージが入り、彼のサポートに回るか、任務を優先するかで、その先の進行ルートが変化するぞ。助けない場合のほうが達成度は高い。

達成度分岐もチェック！

A	キースを助けない	破壊数8以上
B		破壊数7
C		破壊数6以下
D	キースを助けた	

1次攻撃

ターゲット	R531	6機
敵	R311	7機

→ 30秒未満で終了 → 着地イベント → MISSION完了
→ 30秒以上で終了 → 2次攻撃

2次攻撃

ターゲット	R531	?機（1次攻撃の残り）
敵	R311	1機

→ MISSION完了

19 Power of Life

達成度分岐もチェック！

A	RADARSITE、OILTANKをすべて破壊	破壊数21以上
B		破壊数20～18
C		破壊数17以下
D	RADARSITEとOILTANKをすべて破壊していない	

敵基地の施設を叩け！

使用機体が特殊なため、事実上「旋回のしにくさを克服すること」がこのミッションの攻略になっている。墜落ミスに注意しつつ、地上ターゲットの狙いにくさはテクニックでカバーしよう。ちなみに、敵基地のRADARSITEとOILTANKは全て破壊しないと、達成度は無条件にDになってしまう。2次攻撃にかかった時間は達成度に無関係なので、2次攻撃に移ったら、焦らずジックリ攻めてみよう。

1次攻撃

ターゲット	RF12A2	2機

→ 4分以上で終了 → MISSION完了
→ 4分未満で終了 → 2次攻撃

2次攻撃

ターゲット	F/A32C	2機
ターゲット	BASE	4機
敵	F/A32C	2機
敵	GUN	4機
敵	MSSL	2機
敵	RADARSITE	4機
敵	OILTANK	3機

→ MISSION完了

20 Guardian Angel

敵の猛攻からシャトルを守れ

護衛ミッションなので、任務中にR-808が破壊されたらミッション失敗になってしまう。ただ、実際にそうなるケースは少なく、ある程度の空中戦術をマスターしている上級者なら、単なる空中戦だけのミッションと捉えても差し支えない。離陸と着陸の両方が体験できる、珍しいミッションでもある。

離陸イベント → **1次攻撃**

ターゲット	F22C	7機

→ 4分未満で終了 → 着地イベント → MISSION完了
→ 4分以上で終了 → 2次攻撃

2次攻撃

ターゲット	F22C	?機（1次攻撃の残り）
敵	F/A32C	3機
敵	F/A18I	3機

→ MISSION完了

達成度分岐もチェック！

A	1次攻撃で終了	2分59秒以内
B		3分29秒～3分
C		3分30秒以上
D	2次攻撃まで進む	

21 Zero Gravity

宇宙空間での戦いを覚えよう

『エースコンバット』シリーズ初の、宇宙空間ステージだ。ミッションそのものは難しくないものの、独特の操作感覚に最初は戸惑ってしまうかも。まず、動きには慣性が働くので、向きの微調整は慎重に。また、高度を極端を変えようとすると（高すぎても、低すぎても）ミッション失敗になってしまうぞ。

達成度分岐もチェック！

A	2分30秒以内
B	2分45秒～2分31秒
C	2分46秒以上

1次攻撃

ターゲット	SATELITE	7機

→ 大気圏突入イベント → MISSION完了

▶宇宙が舞台になってもターゲットを破壊する要領はかわらない。



エースコンバット3 エレクトロスフィア

メディーバル ～甦ったガロメアの勇者～

いよいよ発売!!　重要アイテムのポイントがわかる10ステージ分のマップ攻略をお届け！

6|17 AVG ▶¥5,800 ▶SCEI ▶MC（1ブロック）、AC（DS対応）

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

このゲームのイメージを一言で表現すると「洋風の幕の内弁当」という印象。フツーのホラーかと思いきや、敵も主人公もかなり笑えるキャラなんです。西洋ファンタジーの香りも強いですが、主人公はガイコツ。下アゴがないせいでいつもフゴフゴ、何を言ってるのかわかりません。暗めのステージが多いので怖いゲームだと思っている人もいるかもしれませんが、「オズの魔法使い」を連想させる小麦畑のステージは明るくてオススメですよ。　（愚か者）

発売直前!! 詳細マップ付きのステージ攻略スタート！



このゲームは、アクションと謎解きの両方の要素が絡み合ったアクションAVGだ。今回は発売前の先取り攻略！序盤10ステージをマップ付きで詳細に解説していこう。なお、ワールドマップ上の各ステージはどんな順番で進んでもOK。今回の攻略は100%クリアするための最短ルートの一例を紹介しているぞ。

現在使用武器
現在、装備している武器。使える数が決まっている武器（主に飛び道具）もあるので注意！

ライフゲージ
現在の体力を表す。ゲージの上の表示はライフボトル。空なら生命の泉などで補充しよう。

ここでは基本的な画面の見方をチェックしよう。画面に表示されるウインドウで、特に重要なのはアイテムメニュー。自分が持っているアイテムを把握しておいて、最適な武器を選択することがポイントだ。



金貨の枚数
現在持っている金貨の枚数。アイテムの補充に必要。

アイテムメニュー
自分が持っている武器が表示される。重要アイテムは別の列に表示。

I ライフボトル&生命の泉

●生命力の維持に欠かせない！

ライフゲージが0になると、自動的にライフボトルからライフが補充される。ボトルが空になっているときは無理に先に進まず、クリアしたステージに戻って全回復すること。生命の泉の場所をチェックしておこう。


▲力押しのプレイヤーには必須。


▲生命の泉で回復しておこう。

II スペシャル攻撃

●タメて、放て！！

◎ボタンを押してタメると、強力なスペシャル攻撃が使用できる。威力の弱い武器でも、スペシャル攻撃の使い勝手がよいことがあるので、新しい武器をゲットしたら必ず試してみよう。場所や敵に応じてこまめに武器を使い分けることができればベスト。


▲強力な衝撃破で敵を蹴散らせ！

III 聖杯&英雄の館

●ニューアイテムを手に入れるには?

スムーズな攻略のためには、各ステージの聖杯を確実に取って、新しいアイテムを手に入れることが重要。英雄の館でゲットせよ。




▲館では英雄が新しい武器をプレゼントしてくれる。


▲聖杯が100%になったら、必ず取りに行こう。

序盤の「ガロメア墓地」から分岐点最後の「地下牢」まで

ここからはステージ攻略スタート！　各ステージごとに、聖杯や生命の泉の位置はもちろん、ステージ固有のアイテムも網羅したマップを掲載しているぞ。最初の練習ステージ「納骨堂」で、用意された武器やアイテムをゲットしたら、いよいよ「ガロメア墓地」から冒険の旅に出発だ。なお、納骨堂では隠し部屋の中にライフボトルが隠されている。「墓地の丘」でこん棒を手に入れたら戻ってきて取るのを忘れないように。


▲納骨堂にはライフボトルが2つある。1つ目はすぐに取れるが、2つ目は、こん棒を手に入れてから戻ってきてゲットしよう。

◎マップの見方◎

マップ内の"L"はライフボトル、"ボ"は回復ボトル、"泉"は生命の泉、"聖"は聖杯、"商"はガーゴイルの商人の場所を表している。A、B、Cの文字はそれぞれのマップに固有の武器や重要アイテムの場所を表す。ステージ名の横にある棒グラフ（ACT―AVG）はそのステージがACT寄りかAVG寄りかを、DPS独自の基準で示している（難易度の★は最大4つ。多いほど難しいことを表す）。難易度の横は、聖杯が100%のときに英雄の館で手に入るアイテム名だ。

ガロメア墓地

ACT ―― AVG
難易度★★　ボーガン

まずは操作に慣れよう！


▲ドクロの鍵がないと開けられない扉もある。「墓地の守護神」で再チャレンジ。

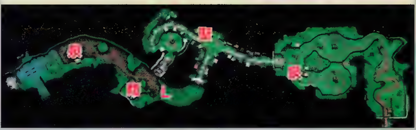
このステージでは、まず敵との間合いを覚えること。生命の泉で回復しながら、ゾンビ相手に練習するのが効率的だ。あとは、石版や金貨を拾いながらドンドン進んでいこう。マップ内"聖"の場所には女神像があり、剣で1回叩いて動かすと聖杯のある門が開く。さらに2回動かすとライフボトルが取れる門が開くのだ。

この敵をチェック!!

ゾンビ



色違いのキャラもいるが強さに差はない。動きが遅いので、素早く回り込んでサイドから攻撃するのが確実かつ安心。

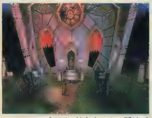


墓地の丘

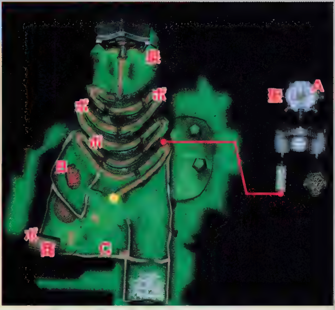
ACT ■■■■ AVG
難易度★★　金貨100枚

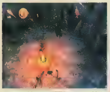
こん棒を手に入れよう！

このステージでは、まず丘を少し登ってから、Bの場所に降りてこん棒を手に入れよう。こん棒は使える回数が決まっているので、岩を壊すときと、火をつけてたいまつに使うとき以外は温存しておくのがベター。また、丘の途中の洞窟には聖杯と魔女の紋章（後のステージで魔女に会うために必要となる）が隠されているので注意。丘の途中のアイテムは、一度頂上に行ってから降りると、岩が転がらなくなるので楽に取れるはずだ。
●A：魔女の紋章、B：こん棒、C：ナパーム弾



▲このマップのボス的存在である邪神ガーゴイル。最上段まで登ると勝手に自滅。





▲こん棒は、武器として使う以外にたいまつの芯としての役割もある。大事に扱おう！



▼こん棒で岩を壊して、行ける場所を増やそう。攻撃時は剣の約2倍の攻撃力を持つ。

この敵をチェック!!



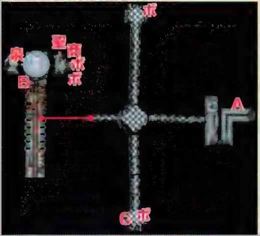
ヘッドレスゾンビ

クビなしゾンビの体力は普通のゾンビの約2倍。だが、こん棒で直撃すると1回でバラバラに吹っ飛ぶのだ。

教　会

ACT ■■■■ AVG
難易度★★★　ライフボトル

ガロメア座の怪人を救え!



このステージでは、ボスを除けばそれほど強い敵は登場しない。こん棒を取ったら、奥の棺から地下に降り、水晶の塊を壊しながら進んでいこう。そして、ガロメア座の怪人のところまで行ったら楽譜を取りに地下まで戻ろう。その後に炎の台座を動かすとステンドグラスデーモンの封印された魂が目覚めるはず。そこで1階のステンドグラスがある広場に戻るとボス戦が始まるのだ。勝つとドクロのカギが手に入る。ガロメア座の怪人に楽譜を渡すと彼は成仏し、聖杯が目の前に現れるのだ。●A：短刀、B：こん棒、C：楽譜



▲パイプオルガンを弾いているガロメア座の怪人。彼の魂は救いの曲が書かれている楽譜によってのみ救われるのだ。

この敵をチェック!!



ピグモンキー

背が低いので剣のスペシャル攻撃が当たらない。また、たいまつを持っていないキャラは武器を盗むので速攻で倒そう。

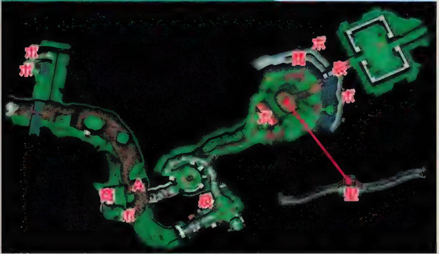
BOSS ステンドグラスデーモン





墓地の守護神

ACT ■■■■ AVG
難易度★★★　ハンマー



封印された力を解き放て！

スタート直後、川を流れている棺桶に乗ってライフボトルをゲットしよう。ドクロの鍵を使い、扉を開けて奥に進んだら、地下に降りて一番奥でジャンプ。ここから地上に出たら巨石を動かして足場を作るのだ。ボスを倒したら「ショルダーアタック」が使用可能になる。ここは生命の泉と回復ボトルが近くにあるので、一度クリアした後も回復の拠点として利用したいステージだ。●A：ナパーム弾

この敵をチェック!!



おおかみ

ドクロのカギで開けた扉のそばに寝ている。動きが素早いので、できるなら寝ているうちにあの世へ送ってあげよう！

BOSS 墓地の守護神



小麦畑

ACT ■■■■ AVG
難易度★★★★ 金貨100枚

武器を使い分けないと倒せないぞ！

見た目はのどかだが、実は難易度の高いステージ。最初に出てくるかかしはかなりの強敵なので、ゴーストドラゴンを利用して一気に倒してしまいたいところ。ワラの山に隠れたマッドファーマーにも注意が必要だ。脱穀機スパイダーを動かすことができれば、聖杯とライフボトルを取りに行ける。●A：こん棒、B：スパイダーの部品、C：ゴーストドラゴン



◀絶対無敵のチャイルドデーモンがいるために、小麦畑に入ることはできないのだ。

この敵をチェック！！

かかし



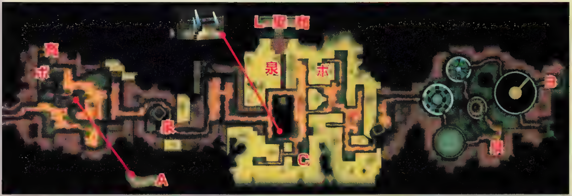
飛び道具系の武器は一切効かない強敵。こん棒で頭部を3、4回叩いて倒そう。かかしが立ち止まってから攻撃すれば、周りのカラス＋かかしのスピンアタックで大ダメージを受けにくいのだ。

この敵をチェック！！

クズ鉄ロボ



最初の弱点は頭部、次は背中に乗っているピグモンキー。倒すのに最適の武器はボーガンだ。



スパイダーの秘密



◀スパイダーの部品が出口の横にある。忘れやすいので要注意。



▶スパイダー！を降ろし部品を付けて発進。聖杯を取りに行こう。

マップ中央の倉庫の中にスパイダー本体がある。部品を組み合わせると、それまで行けなかった場所へ行けるようになるぞ。

パンプキン谷

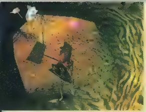
ACT ■■■ AVG
難易度★★ スピア

大量のカボチャをぶっ叩け！

パンプキンボムとパンプキングの根が出現するが、どちらも聖杯には関係ないので特に倒す必要はない。コロコロと転がって爆発するパンプキンボムをかわし、パンプキングの根もショルダーアタックで無効化してしまおう。また、最初の建物の中に落ちたら、はい上がるのは難しい。少し動けば地面も動くから、同じ方向にグルグル回って脱出。●A：こん棒

▶聖杯は商人の横にある壊せる岩壁の奥に。実体化していても気付かないと取れない。





▲出口近くの敵を倒さないと聖杯が100%にならないのだ。面倒だけど入口付近の聖杯まで戻ろう！

この敵をチェック！！

パンプキンの兵隊



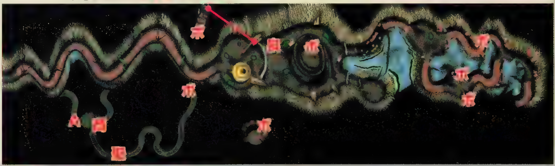
腐ったカボチャ液を飛ばすか、長い舌を使っての攻撃が得意。飛び道具の攻撃に対して両手の葉で防御してくるので、ハンマーなどの武器でブッ叩いて一気に倒してしまおう。

この敵をチェック！！

パンプキングの根



このパンプキングの根を倒しても聖杯には魂が集まらない。隙をついてダッシュで避けるのもいいが、もっともダメージを受けにくいショルダーアタックで戦うのがオススメだ。



パンプキング

ACT ■■■■ AVG
難易度★★ 剣士の剣

パンプキングを倒し、ほうびをもらおう！

“A”の場所で魔女の紋章を使うと、陽気な魔女パンプキンが現れてパンプキングを倒してくれと頼んでくるぞ。パンプキングを倒すと、その根でふさがれていた井戸に入れるようになるのだ。井戸の中には聖杯があるので取り忘れないように注意。魔女パンプキンは、ほうび（ドラゴンの宝石）をくれるので、こちらも忘れずにもらっておこう。●A：魔女の大釜、●B：ナパーム弾



◀まるまる太ったカボチャみたいな魔女パンプキン。

BOSS パンプキング

最初は周りのサヤから倒そう!!







メディーバル ～甦ったガロメアの勇者～

眠れぬ街

ACT　　AVG

難易度★★★★弓

市民を殺してはいけません!!

このステージで襲ってくる市民を傷つけると、聖杯の魂がマイナスされてしまう。ハンマーのスペシャル攻撃による衝撃波か、ショルダーアタックを使って気絶させよう。ただし、どちらかというとオススメは後者。ハンマーは近くで使うと市民に当たってしまう可能性があるからだ。ここでの謎解きは、川岸のレバーを入れて噴水を止め、十字架の鋳型と領主の像を使って、鍛冶屋のふいごで十字架を作るというもの。金庫の鍵をゲットしたら、煙突から入って金庫を開けるのだ。●A：金庫の鍵、B：領主の像、C：十字架の鋳型、D：悪魔の像



▼ザロックによって正気を失ったかわいそうな女の子。斧を持って笑いながら襲ってくる。殺してはダメ！



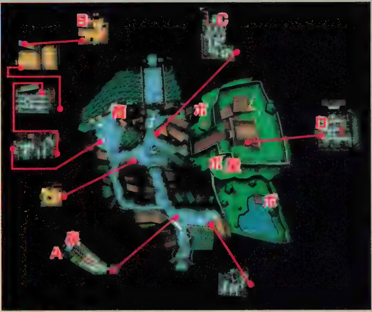
▲領主の像を手に入れないと、鍛冶屋で鋳型を置いても意味がない。ここへは両方手に入れてから。

この敵をチェック!!

ザロックの衛兵



このステージで唯一の、聖杯に魂が集まる敵キャラ。手に銃を持って狙ってくるが、1人ずつおびき出せば怖くない。3人ぐらいに囲まれるとちょっと厄介なので、そういうときは逃げるべし！



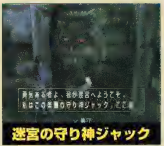
迷宮のジャック

ACT　　AVG

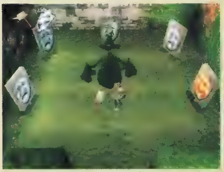
難易度★★★★魔法の盾

ジャックの出す4つの問いに答えよう!!

ジャックによって出題されるなぞなぞを、ひたすら解いていくステージだ。敵も、庭師フランケン、オクトパスガーデン、ガーデンドラゴンの3種類しか登場しない（フランケン以外は庭の一部なので簡単に倒せるぞ）。ジャックの問いは全部で4つあるが、いろいろ試してみるうちに道は開けるはず。同じものを9つ壊したり、明かりを1つに集めたり、といった具合だ。Aの位置にたくさん出現する庭師フランケンは、まとめてナパーム弾で始末するのがベスト。聖杯は象の後ろにあるので忘れずに取ろう。●A：ナパーム弾



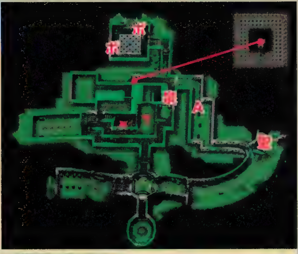
▲侵入者に問いかけをしてくるジャック。なぞなぞの答えを探すのだ。

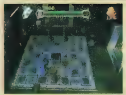


▲ピエロのまわりを囲む壁画をすべて笑いの面にしなくてはいけない。ヒントは「ダッシュしながら時計回り」だ。

▼白いネズミをストーンキャットに見つからないように聖杯のそばへ誘導してやると…。







▲ジャックの問いに全部正解した後に出てくる最後のパズル。うまくチェスの駒を動かそう！

この敵をチェック!!

庭師フランケン



このステージで唯一、聖杯の魂が集まる敵キャラ。ベルを鳴らして仲間を呼んだりすることもある。簡単に倒せるザコだ。

地下牢

ACT　　AVG

難易度★★★★炎の弓

この敵をチェック!!

ルナティック



走り寄ってヘッドバット攻撃をしてくる。こちらも走りながら剣のスペシャル攻撃で応戦しよう！

ひたすら、ゾンビを倒せ!!

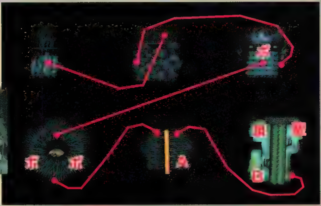
とにかく大量の敵と戦うステージ。ゾンビは楽にしのげるが、群れで襲ってくるヘッドレスゾンビは、タフな上に素早いので要注意！　逃げながらスペシャル攻撃を繰り出すのがコツだ。幽閉された市長は最下層にいるぞ。●A：ナパーム弾、B：市長

▶ゾンビは、ガンガン出てくるので確実に倒そう！





▲100匹以上の敵を倒してやっと最下層にたどり着ける。



メディーバル

ルナ2 エターナルブルー

見つけにくいアイテムのありか&手ごわいボスの倒し方と、かゆいトコまで手が届く完全チャート攻略。

発売中 RPG	▶¥6,800 ▶角川書店／ESP
	▶MC(2ブロック)、DS(AC非対応)

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

『ルナ』シリーズを追い続けて数年、まさかPSで遊べる日が来るとは…。ハードの垣根を越えて名作が遊べる、良い時代になったものです。それはさておき、このPS版『ルナ2』は、メガCD版からSS版になったときほどの劇的な変化はないものの、ムービーやダンジョンがプラス。新ブロマイドも追加され（なかにはあの人のあんな姿も♥）、やりこむ要素が増えててお得です。決まり文句だけど、SS版体験者にもオススメですよ。（It's a SOMY）



重要アイテム入手場所&ボス攻略もバッチリ！

詳細データ満載のチャート攻略！

本作は、謎の少女ルーシアと少年冒険家ヒイロが繰り広げる、壮大なドラマが魅力の正統派RPG。今回は、CD１枚目の中盤戦までを一挙にチャート攻略するぞ。このチャートでは、レアアイテムの入手場所を「！」マークで表しているほか、ボス戦などの重要ポイント（※印）も、別囲みでばっちり解説している。これさえあれば、ゲームがスムーズに進むこと間違いなし！

攻略の基本1 冒険に必要な5つの心得

1 敵の待機ポーズに注目!!

本作では敵の待機ポーズを見れば、敵がどんな攻撃をしてくるかを識別できる。敵が普段と違う待機ポーズをしたときは強力な攻撃をしてくる合図なので、その敵から先に倒していくこと。



◀敵の体が光ったり、武器を構えたときは要注意!!

2 弱点を狙え!!

攻撃相手を選ぶときのカーソルの形を見ると、その攻撃と敵との相性が分かる。○は敵の弱点、×はほとんど効かないことを示すので、弱点を狙え！

3 紋章&合体魔法を使え！

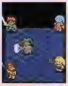
紋章は単体でも便利だが、同じ紋章どうしや、ある特定の組み合わせで２つの紋章を装備するとさらにスゴイ効果が！強力な合体魔法や特殊効果が得られるので、特別な組み合わせを探してみよう。



◀特殊な組み合わせだとメッセージが黄色に。

4 キャラを離して配置するのが◎

範囲攻撃を受けると、攻撃されたキャラの周りにいるキャラもダメージを受けてしまう。あらかじめキャラどうしを離して配置しておけば、被害を最小限に抑えられるぞ。イベントによっては陣形が初期配置に戻されることがあるので、こまめにチェック。



◀４スミ＋中央という陣形が理想的。

5 危ないときは逃げる！（成功率高し!!）

戦闘から逃げるとキャラが透明になり、その間は敵と戦わずにすむ。敵に囲まれたときは１度逃げて、透明の間にその場所を離れるのがオススメ。

攻略の基本2 ボスに勝てないときの３カ条

①補助魔法を使いこなせ

攻撃力や防御力を上げる魔法はもちろん、意外に役立つのがディスペルマジック。敵のステータスアップ効果を打ち消せるので、戦いを有利に運べるのだ。

②アクセサリを駆使して敵の攻撃を防御

ボスは強力な属性攻撃や、ステータス異常を引き起こす攻撃を多用してくる。特殊攻撃の効果を弱めるアクセサリを装備して、敵の攻撃に備えよう。

③できるだけフルパワーでボスに挑む

ボス戦の前には、たとえ面倒でも１度街まで回復に戻るのが基本。再挑戦の際にはボスと戦う戦力を温存するために、無駄な戦闘を避けながら進もう。

攻略チャート①

①東サイラン砂漠

②ヒイロの家
- グェン、レオの両方と会話（順不同）
- 展望台に登る
- 書庫の宝箱を開ける
- グェンと会話（グェンが仲間になる）

③青き迷宮
- 竜の右目を調べる

④青き塔
- ７階で転送装置を調べる
- 転送の間でクリスタルを調べる（ルーシアが仲間になる）
- 塔の前庭でルーシアと会話（ルーシアが弱体化する）
- ボス：ガーディアン
- 青き迷宮の入口で再び、ガーディアンと戦闘（３ターン経過するか、仲間が２人やられると戦闘終了）

⑤ヒイロの家
- ルーシアと会話（グェンが仲間から外れる）

⑥ラーパの村
- 神殿で神官長と会話
- 酒場でロンファと話し、サイコロ勝負を受ける（絶対に勝てない）
- １度サイコロ勝負を止めて、再びロンファに話しかける
- ロンファの家の前でロンファと会話
- ロンファの家の中でロンファと会話
- ルーシアと会話
- ロンファと会話（ロンファが仲間になる）

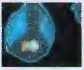
⑦ラーパの岩山
- 岩山を通って、裏口から神殿に侵入。女神像を調べて、ルーシアの呪いを解く（ルーシアが仲間から外れる）

⑧ラーパの村
- 赤ん坊がいる民家で、その母親と会話
- 村長と会話
- 町の南にある桟橋でルーシアと会話

！「ブロマイド４」（赤ん坊がいる民家の前で、絵描きからもらえる）

3 青き迷宮
スイッチを押して先に進め

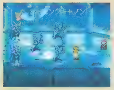
ここでは、迷宮内に点在するスイッチを押すことで先に進める。敵は弱いが、攻撃力が高いブレインハンドと、数で攻めてくるサーブクルスには要注意。サーブクルスは、色違いのトライクルスさえ倒せば一気に全滅させられるぞ。



▲先に進めなくなったらスイッチを探そう。

4 青き塔
ルーシアに頼ってレベルアップ！

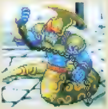
ここで仲間になるルーシアは非常に強く、すべての敵を秒殺してくれる。彼女を仲間にしたら、ここでしばらく経験値稼ぎに励もう。ただし、１度でも塔を出てしまうとイベントが発生し、ルーシアが無力化してしまうので注意すること。



◀ルーシアは飛び抜けて強いので、まかせっぱなしでOK。

BOSS ガーディアン

●目標レベル12



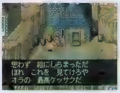
ヒイロは攻撃、グェンは回復に徹して戦おう。攻撃力が非常に高いので、危ないときは無理をせずに防御すること。敵の攻撃力を下げるラストウェポンを使えば戦いやすくなるが、回復魔法を使うためのMPも温存しながら戦おう。

HP 500

待機ポーズ	攻撃方法
体が白く光る	攻撃力・防御力アップ
鉄球を振り回す	範囲に30ダメージ
鎖を持つ	単体に40ダメージ

8 ラーパの村
「ブロマイド4」が入手可能

呪いが解けたルーシアが行方不明になると、村の中にいる絵描きからブロマイドがもらえるようになる。ちなみに、ルーシアが仲間にいるかいないかで、絵描きがブロマイドをくれるときのメッセージが変わるぞ。

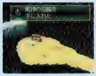


▲ブロマイドはいつでも取れるので、取り忘れても戻ればOK。

 キャラクターデザイン：窪岡俊之

攻略チャート②

⑨西サイラン砂漠
⑩ダルトンの町
・民家を抜けて、桟橋に停泊するバルガンに侵入
⑪バルガン船内
・牢屋のスイッチを押してルーシアを助ける（ルーシアが仲間になる）
⑫星見の森
⑬星竜の塔の前
・ルーシアと会話
⑭ランスの樹海
・入口にいる男と会話
！「毒蛇の紋章」(樹海の左上にある、しげみの中)
⑮キャラバン
・広場でギバンと会話
・丘でジーンと会話
・アルテナ神殿跡にいる男と会話
・温泉に入る
・広場でジーンと会話
・樹海の地下に降りる（ジーンが仲間になる）
・ボス：プランタリウム
・広場でジーンと会話
！「鉄ゲタ」(温泉内の男湯)
！「ブロマイド８」（ボスを倒した後、出口の近くにいる女性からもらえる）
⑯テミスの村
・酒場にいるフード姿の少女と会話
・門の前で門番と会話
・民家の前にいるフード姿の少女と会話
⑰テミスの山道
！「風神の指輪」
！「フレッシュリング」



▲ここで取れるアクセサリは、属性攻撃を弱めてくれるので非常に役立つ。

⑱はりぼてダンジョン
・ボス：マジカルバスターマシーン（ボスを倒すとレミーナが仲間になる）
⑲ベント山地
！「シロの紋章」

14 ランスの樹海
しげみをかき分けて進め

色が違うしげみには、先に進むための通路や宝箱が隠されている。宝箱からは貴重な紋章も入手できるので、必ずスミズミまで探そう。



◀「毒蛇の紋章」は樹海の奥深くにある。

15 キャラバン
鉄ゲタを取り逃すな

男湯で見つかる「鉄ゲタ」は、装備すると防御力が大幅アップ。ボス戦に備えて、忘れずにゲットしておこう。

BOSS プランタリウム



HP
第１形態：300
第２形態：300
第３形態：1100

●目標レベル17

この敵はダメージを与えると形態が変化し、攻撃方法も強力になっていく（待機ポーズの①〜③は敵の形態を示したもの）。長期戦に備えて、毎ターンＨＰが回復する「加護の御手」を使うこと。また、第３形態になるまではＭＰを温存し、通常攻撃メインで戦おう。

待機ポーズ	攻撃方法
触手が揺れる（①②③）	単体に40ダメージ＋毒
口を細かく動かす（②）	全体に30ダメージ
眼が黄→赤と点滅（③）	単体に70ダメージ
黄色のつぼみが激しく動く（③）	全体に40ダメージ

ボスを倒したあとは、ブロマイドをゲット！

ボスを倒してから出口の近くにいる女性に話しかけると、ジーンのブロマイドがもらえる。なお、ここでブロマイドをもらい忘れても、カーニバルで再入手できるぞ。

18 はりぼてダンジョン
通常攻撃が効かない敵だらけ

通常攻撃に強い敵が多いため、技や魔法中心で戦うことになる。ボス戦の前には、必ず村まで回復に戻ろう。

BOSS マジカルバスターマシーン



HP
第１形態：1100
第２形態：900
第３形態：700

●目標レベル20

範囲攻撃を多用してくるので、戦う前に陣形を再チェック。ヒイロの「ブーメラン」が効果的なので、連発していこう。この敵も３段階に変化するので、長期戦は必至だ。回復魔法ばかり使うとＭＰが持たないので、回復アイテムも織りまぜ戦うこと。眠った仲間を目覚めさせる「聖なる水」は現時点では貴重なので、回復役のロンファが眠らされたときにだけ使おう。

待機ポーズ	攻撃方法
耳が光る（①）	単体に50ダメージ
顔全体が動く（①②③）	単体に20ダメージ＋眠り
手が光る（②）	範囲に50ダメージ
口に光が集まる（③）	範囲に50ダメージ

攻略チャート③

⑳ノートの村（東）
・関所を通って西側へ向かおうとして、追い返される
！「ガウスの首飾り」（村長の家の中）
㉑カーニバル
・ギバンと会話
・着替えをのぞく
・ギバンと会話
・魔法の矢の操縦士と会話
！「ブロマイド８」（キャラバンでブロマイドを入手していない場合のみ、酒場の前にいる少女に話しかけるともらえる）
㉒古代遺跡
！「夢魔の紋章」(３階の左側にある小部屋)
㉓ノートの村（西）
㉔ルサンの村
・村長の家で村長と会話（ルーシアが仲間から外れる）
㉕ルサンの雪山
・雪崩に遭遇（ルーシアが戻ってくる）
・ボス：ホワイトイェット
・村長の娘と会話
！「バリアリング」（抜け道の通路）
！「鳳凰の指輪」（「バリアリング」が入った宝箱がある通路の南側の壁の影）
！「魔剣の紋章」（雪山内部）

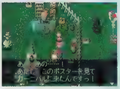


▲「鳳凰の指輪」は、壁の影に隠されている。見落とさないように注意。

㉖メリビアの町
・ライナス道場でライナスと会話
！「地の紋章」（ライナス道場の中）
！「ブロマイド３」（酒場にいる吟遊詩人からもらえる）
！「ブロマイド12」（ラムスのじいさんからもらえる）
！「ブロマイド11」（「ブロマイド12」を入手した後、ラムス商店内の左上にあるタルを調べると見つかる）

21 カーニバル
キャラバンで取り逃したら…

キャラバンで「ブロマイド８」を取り忘れた場合、ここで再び入手チャンスがある。普通はすでに入手しているはずなので、意外と盲点。知らなかった人も多いのでは？

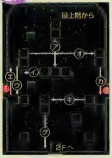


▶酒場の前にいる女の子からもらえるぞ。

22 古代遺跡
移動する床を乗りこなせ

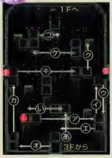
ここでは、最上階から下に降りていくことになる。移動する床には下のマップを参考に、五十音順（㋐〜）で乗れば、全アイテムを回収して進めるぞ。２階はまず（あ→い）と進んで「火球の杖」を取ってから先に進もう。

3F



❶夢魔の紋章
❷いやしの木の実

2F



❶火球の杖
❷❸星くずの光

25 ルサンの雪山
氷を溶かして道を探そう

ここでは通路をふさぐ氷を溶かしながら進むことになるが、敵が隠れていることもあるので要注意だ。なお、ここに出てくるラウンドウルフは非常に強力な全体攻撃をしてくる。速攻で撃破しないと、全滅の危険があるぞ。

BOSS ホワイトイェット



HP 2700

●目標レベル24

回復役のロンファが麻痺させられると危険なので、麻痺を防ぐ「ガウスの首飾り」を装備させて戦おう。なお、敵が竜巻に包まれている間はダメージを与えられないが、敵も攻撃してこない。回復のチャンスだぞ。

待機ポーズ	攻撃方法
胸を叩く	範囲に80ダメージ＋麻痺
しゃがむ	全体に70ダメージ
雪を吸い込む	３ターンの間、全攻撃を無効化

26 メリビアの町
ブロマイドの宝庫！

このメリビアだけで、なんと３枚ものブロマイドを収集できる。絶対に取り逃さないように。また、ライナス道場には「地の紋章」があるので、こちらも忘れずにゲットだ。



▶「ブロマイド11」は、このタルの中だ。

モンスターコンプリワールド

特定のCDでしか出現しないレアダンジョンとモンコン技の詳細データを大公開!!

発売中 RPG	▶¥5,800 ▶アイディアファクトリー ▶MC(4ブロック)、PS(6ブロック)、DS(AC非対応)、2P対戦可

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

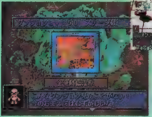
手持ちのCDを片っ端から集めてダンジョンを再生したら、思わぬCDからレアダンジョンが出てきたり、お気に入りのモンスターを育てていると意外な方法で進化したりと、遊び込むほどいろんな発見があって楽しいこのゲーム。僕は『スペクトラルフォース』シリーズのファンでもあるので、のちに戦史に名を残すキャラクターがぞろぞろライバルとして登場するのも楽しかったですね。（が）

モンコン技とレアダンジョンの秘密を大公開なのだ!!

ＣＤからダンジョンを読み込んで未知のモンスターを発見、収集することと、モンスターの育成がメインの要素である『モンコン』。今回は、両方のポイントになるレアダンジョンとモンコン技のリストを大公開なのだ！

▼特定のＣＤから再生できるレアダンジョンには、レアモンスターが出現する場合が多い。完全収集を目指すなら必ず探索しよう！

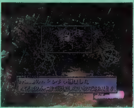




▲モンスターの強さを決定づけると言ってもいいモンコン技。その選択は、とても重要だ。リストを参考に、使えそうな技を選んで修得するといいぞ。

●モンコン大会の日程は？

モンコン大会が開かれるのは、基本的に日曜日。ただ、上位ランクの大会は、決まった週の日曜日にのみ開催されるのだ。冒険に夢中でうっかり開催日を忘れてしまうことのないよう、大会日程はしっかり把握しておく必要があるぞ。



◀マイホームで日付の調整が可能だが、進めることはできても戻すことは不可能。冒険中は日付の確認を忘れずに。

大会スケジュール

ランク	説明	月	大会
Cランク	Ｃランクの大会は、毎週日曜日に開かれている。まずこのランクで優勝しないと、Ｂランクの大会には挑戦できないぞ。		
Bランク	Ｂランクの大会が開かれるのは、月の第２、第４日曜日。出場するライバルたちは、Ｃランクよりも格段に手強い。		
Aランク	月末の最終日曜日に開催されるＡランクの大会は、すべてが年に１度の記念大会。もちろん、大会ごとに別のトロフィーが用意されている。開催日を逃すと次の年まで出場できないので注意すること。すべての大会を制覇するのは難しいぞ。	1月	モンコン新春杯
		2月	ギャラクシーカップ
		3月	キングカップ
		4月	モンコン大会創立記念
		5月	聖神記念・春
		6月	モンコンダービー
		7月	モンコンドリームステークス
		8月	国士無双記念
		9月	モンコンチャンピオンシップ
		10月	聖神記念・秋
		11月	モンコンワールドカップ
		12月	モンコンドリームカップ

［レアダンジョンリスト］

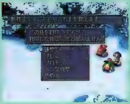
レアなダンジョンにはレアなモンスター。それが『モンコン』の法則。捕まえていないモンスターが出現するダンジョンがあったら、早速、再生できるＣＤをチェックだ。レアダンジョンはまだたくさんあるぞ。

ＣＤタイトル	アーティスト・発売元	ダンジョン名	種類	階段数	出現モンスター
いただきストリート ゴージャスキング (G)	エニックス	厳冬の群沼	沼(冬)	1	カラス、バク、タベロン、セイレーン(C)、アッキー(C)
Winter, again (S)	GLAY	パフーの森	森(冬)	7	パフー、パフー(C)、パフフーン、ケルロン(C)
オアシスロード (G)	アイディアファクトリー	ドラゴン氷河	赤	5	ドラパピー、ドラパピー(C)、カシュシリアス、ドラゴン、ドラゴン(C)
Automatic (S)	宇多田 ヒカル	キノコの村	茸	3	キノピー、キノピー(C)
オリジナルサウンドトラック 明日に向かって撃て！	?	うひょひょ沼	沼(夏)	5	チョリッパー、バスタード、フンドウ、コロ(C)、タコウィンナー(C)
ギャロップレーサー2 (G)	テクモ	千年樹	森(夏)	3	シルキュー、ツノマリン、ギョジー、ヒヨコムシ(C)、キノピー(C)
ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 (G)	SNK	古代人の洞窟	洞窟	6	コボルト、ポベス、デスムーワ、イコ(C)、リザガン(C)
紅の豚 サウンドトラック	徳間ジャパンコミュニケーションズ	静寂の森	森(冬)	3	ギガボムナッポー、パフフーン、ミッドナイト、タコカリン(C)、タベロン(C)
GRADIUS 外伝 (G)	コナミ	約束された森	森(夏)	2	ベビピンク、ピンクレモネード、ワイドス、タトールス(C)、コロ(C)
交響組曲 もののけ姫	徳間ジャパンコミュニケーションズ	斧伝説の沼	沼(夏)	3	プレミアコイン、アップルラビー、ヤリッヤリ、コダマ(C)、パクーパ(C)
ココロノトビラ (S)	川崎 洋子	小雪路	氷河	9	ムイムイ、テンコ、ドレイク、ボムナッポー(C)、コボルト(C)
じいさん2度びっくり (G)	アイディアファクトリー	じじいの秘密	赤	2	コダマ、コダマ(C)、ドラゴン(C)
SWEET 19 BLUES (S)	安室 奈美恵	竜神の塔	塔	4	ネッシャー、ドラパピー(C)、ドラゴン(C)、アクアスター(C)、クロスネッシャー(C)
スパイスワールド (A)	スパイスガールズ	長き春の森	森(春)	5	テンコ、ヒヨコムシ(C)、コッツーナイト、ケルロン(C)、ドラゴン(C)
スペクトラルタワー (G)	アイディアファクトリー	水竜降臨の海	海	2	コダマ(C)、プラスグ(C)、ファラウェイ(C)、サタンシャーク(C)、ポセイドン(C)
スペクトラルタワーII (G)	アイディア ファクトリー	金竜降臨湿原	沼(夏)	2	イヌパンダ、ドラパピー(C)、キラーブラック、ドラゴン(C)、ピンクレモネード
スペクトラルフォース (G)	アイディアファクトリー	炎竜降臨遺跡	塔	2	ホノオソルジャー、ボムナッポー(C)、キリングバット(C)、ケルベロス・F、ブラッドクイーン
スペクトラルフォース ~アイラ降臨~ (G)	NECインターチャネル	白竜降臨の森	森(夏)	2	ピク(C)、チョリッパー、カラス、シェイムリス、ミーンファウル
スペクトラルフォース2 (G)	アイディア ファクトリー	黒竜降臨の洞	洞窟	2	ドレイク、タトールス(C)、ネオ・バスタード、バジリスク、ドラゴンゾンビ
スペクトラルフォース2 オリジナルサウンドトラック	エイジップミュージック／キングレコード	緑竜光臨の氷	氷河	2	イエティ(C)、ドリリュー、フロストドラゴン、パフー(C)、ヴィライノース
スペクトラルフォース2 オリジナルドラマ	エイジップミュージック／キングレコード	理力の海	海	2	ピンクレモネード、ペン、ムーワ、オハナボウ(C)、タコカリン(C)
だんご3兄弟 (S)	ポニーキャニオン	モチモチの国	赤	1	ムイムイ(C)、ドクムイ、モチニゲ、アンマン(C)、シャド
TMN EXPO (A)	TMN	湿気の多い沼	沼(春)	10	ゴースト、コボルト、ミッドナイト、パフー(C)、モノース(C)
鉄拳3 (G)	ナムコ	紅の城	赤	5	チクリン、ヒヨコムシ、ウニボー、オハナボウ(C)、タトールス(C)
止まらないで (S)	ウインズ	夢迷路	赤	12	ベビパンダ、ピカピカ、トゲトゲス、サイコスコープ(C)、タトト(C)
パラドックス (A)	相川 七瀬	仮想森林	森(秋)	6	コインマン、タマゴムシ、グランドクロス、ヒヨコムシ(C)、イコ(C)
Precious Time	SPEED	きのこランド	茸	5	パフー(C)、イエティ(C)、キノピー(C)、タコウィンナー(C)、フロストドラゴン
マリーのアトリエ (G)	ガスト	肥沃な海	海	4	キラーブラック、ワイドス、ウィスプ、サターンX(C)、ドラパピー(C)
BRAVE FENCER武蔵伝 (G)	スクウェア	守樹	森(冬)	6	イエティ、イエティ(C)、コボルト(C)、コッツーナイト(C)
女神異聞録ペルソナ (G)	アトラス	戻らずの氷丘	氷河	8	チュピピ、G・デーモン、リザンガ・VX、タトールス(C)、ピク(C)
Memory 青春の光 (S)	モーニング娘	妖精の国	赤	4	チロル、チロリン、ピク、セイレーン(C)、ピク(C)
もののけ姫 サウンドトラック	徳間ジャパンコミュニケーションズ	悲痛の塔	塔	5	ヒヨコムシ、ピーピー、キリングバット、コダマ(C)、ピクマル(C)
モンスターコンプリワールドーサウンドトラックー	エイジップミュージック／キングレコード	?	森(夏)	5	ネッシャー、モノ、ドラゴンゾンビ、アッキー(C)、エピロボ(C)
厄痛 (G)	アイディアファクトリー	痛みのほこら	洞窟	7	ゾンビユウイチ
厄 友情談疑 (G)	アイディアファクトリー	死霊の塔	塔	5	ムイムイ、ドクムイ、ゾンビユウイチ、ドラゴンゾンビ
夢のはじまり (S)	川崎 洋子	凍える土地	氷河	4	ポセイドン(C)、マリリン、ミラージュ、ドラパピー(C)、サタンシャーク(C)
WILD RUSH (S)	T.M.Revolution	妖怪湖	沼(秋)	6	コダマ(C)、アッキー(C)、コッツーナイト、タベロン(C)、タコウィンナー

モンスターコンプリワールド

  ※CDタイトルの(S)はシングル、(A)はアルバム、(G)はゲームソフトを表わしています。また、(C)と書かれているモンスターは、色違いのものです。

●モンコン技の特性を知り、身につける技を選ぼう



▲捨ててから後悔しても後の祭り。技の選択はよく吟味してからだ。

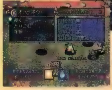
レベルアップ時に新たなモンコン技を修得したとき、すでに４つの技を身につけていると、新しく修得した技か覚えている技の１つを捨てなければならない。しかし、新しい技の威力や特徴などは実際に身につけてみないとわからないため、捨ててしまった技のほうが便利だったというのもよくある話なのだ。そこで、技の取捨選択で後悔しないためのモンコン技リストをここに掲載！ 覚えた技が必要なものか、リストでしっかりチェックだ。

モンコン玉について

モンコン技を選ぶとき、効果や攻撃力のほかにモンコン玉の消費量にも注目したい。威力が高い技ほどモンコン玉を多く使うが、それだけ技が発動するまでのターン数もかかってしまう。燃費がいい技も１つ持っておくといいのだ。



▶最強クラスの技は、発動に３ターンかかる場合も。それだけに強力だが。



◀モンコン玉の消費が少ない技を１つ残しておくことも忘れずに。

［モンコン技リスト］

モンコン技には攻撃だけでなく、パラメータを上げたり、ＨＰを回復するなどの補助的な効果を発揮するものもある。それらも修得しておくと臨機応変に戦えるのだ。なお、リストで紹介している以外にも数多くの技が存在するぞ。

技名	特殊効果	攻撃力	回数	命中率	追加効果	追加命中	玉消費量	属性	備考
流星撃	なし	8	5	80	なし	―	5	可変	敵を５回連続で攻撃する
指弾	なし	10	1	100	なし	―	1	可変	指先から発射する小さな気のかたまりで敵を攻撃
にらむ	なし	10	1	90	敵の攻撃力を下げる	80	2	可変	地味だが便利、ボスとの戦闘で特に有効
わるぐち	なし	10	1	90	敵の守備力を下げる	80	2	可変	地味だが便利、「増強の波動」との併用は効果絶大！
のろう	なし	10	1	90	敵の素早さを下げる	80	2	可変	敵を「のろく」する「のろい」、特に必要ない技
うらむ	なし	10	1	90	敵の魔力を下げる	80	2	可変	便利だが、使う機会は少ない。無理して覚える必要はない
いやがらせ	なし	10	1	90	敵の命中率を下げる	80	2	可変	敵に使われるとやっかい。この一連の技を使う嫌な敵がいる
雷鳴撃	なし	12	4	80	なし	―	5	可変	敵を４回連続で殴りつける
気功弾	なし	15	1	98	なし	―	2	可変	大きな気のかたまりで敵を攻撃する
トーチ	なし	15	1	100	なし	―	2	火	火属性の魔法攻撃。小さな炎で敵にちょっぴりお焦げを作る
子守歌	なし	15	1	90	敵を眠らせて行動不能にする	45	3	可変	子守歌で敵を眠らせる、石化より敵の復活は早い
メデューサ・アイ	なし	15	1	90	敵を石化させて動けなくする	15	3	可変	見た者を石化させる目でにらむ
毒吐き	なし	15	3	90	敵を毒で侵しＨＰを徐々に減らす	45	3	可変	体内で作った毒を吹きかける、ＨＰが多い敵に有効
キュアオーロラ	使用者のＨＰを回復する	15	4	100	なし	―	7	可変	オーロラの力でＨＰを回復。攻撃の効果もあわせ持つ
ヴァジュラ	なし	15	6	70	なし	―	8	可変	神の雷撃で敵を打ち砕く魔法攻撃
連撃	なし	16	3	80	なし	―	5	可変	敵を３回連続で殴りつける
とりこむ	敵のＨＰを吸収する	20	1	90	なし	―	4	可変	敵の生命力を吸収する、ダメージを与えると同時に使用者は回復
攻撃力吸収	敵の攻撃力を吸収する	20	1	80	なし	―	4	可変	敵の攻撃力を下げ、その数値を使用者の攻撃力にプラスする
守備力吸収	敵の守備力を吸収する	20	1	80	なし	―	4	可変	敵の守備力を下げ、その数値を使用者の守備力にプラスする
素早さ吸収	敵の素早さを吸収する	20	1	80	ステータス異常を回復	75	4	可変	敵の素早さを下げ、その数値を使用者の素早さにプラスする
魔力吸収	敵の魔力を吸収する	20	1	80	なし	―	4	可変	敵の魔力を下げ、その数値を使用者の魔力にプラスする
エンジェルリング	なし	20	4	85	なし	―	8	可変	聖なる力を４回連続で敵にぶつける
デビルクロス	なし	20	4	85	敵を石化させて動けなくする	50	8	可変	邪悪な力の連続攻撃、「エンジェルリング」より有効
切る	なし	25	1	95	なし	―	3	可変	敵に切りつけて攻撃する。最初から使えることが多い
叩く	なし	25	1	95	なし	―	3	可変	敵を叩いて攻撃。まだまだ初歩のモンコン技
ひっかく	なし	25	1	95	なし	―	3	可変	敵をひっかいて攻撃。イメージ的にヒステリックな感じ
死天滅殺	なし	28	4	80	なし	―	10	可変	何人たりとも免れぬ死の運命で敵を攻撃
壷レーザー	なし	30	2	100	なし	―	6	可変	敵の生気をエネルギーに換えて、レーザーで攻撃
点穴	なし	35	1	90	なし	―	4	可変	敵の急所を突いて攻撃
龍爪斬	なし	35	1	90	なし	―	4	可変	真空波を飛ばして敵を攻撃。わりと一般的な技
破壊	敵の守備力をある程度無効化	35	1	90	なし	―	4	可変	大きな木槌を召喚して敵を破壊する
叫ぶ	なし	35	1	90	なし	―	4	可変	腹の底から発する大声で敵を攻撃する
ファイア	なし	35	1	95	敵の攻撃力を下げる	15	4	火	火属性の魔法攻撃。炎の弾を空から降らせて敵を攻撃する
まるごととりこむ	敵のＨＰを吸収する	35	1	80	なし	―	6	可変	敵の生命力を大量に吸収する。「とりこむ」のアッパーバージョン
瞬殺光波	なし	35	3	80	なし	―	10	可変	科学の光で敵を消し去る。派手なエフェクトが壮快
ウサギ天国・Ｒ	なし	40	5	50	なし	―	10	可変	帰ってきた明るく楽しいウサギちゃんの天国へ導く
邪神奉撃	使用者もダメージを受ける	45	3	80	なし	―	10	可変	邪神の力を解放して、自分もろとも敵を倒す
爆発波	使用者もダメージを受ける	50	1	85	なし	―	4	可変	気をためて自爆し、敵を攻撃する
奇声	なし	55	1	80	なし	―	1	可変	腹の底から発する奇声で敵を攻撃する
貫く	なし	55	1	80	なし	―	6	可変	敵の急所を貫いて攻撃
真・龍爪斬	なし	55	1	80	なし	―	6	可変	龍爪斬のアッパーバージョン。巨大な真空波で攻撃
粉砕	敵の守備力をある程度無効化	55	1	80	なし	―	6	可変	敵の身体を完全に粉砕してしまう
超爆発波	使用者もダメージを受ける	70	1	85	なし	―	6	可変	「爆発波」よりも大規模な爆発を起こし、大きなダメージを与える
天魔最終	敵の守備力をある程度無効化	75	1	100	敵の命中率を下げる	60	10	可変	すべてを消滅させる禁断の攻撃
破邪聖剣	なし	105	1	75	なし	―	10	可変	聖剣の一撃。威力抜群、玉の消費は最大。使いどころが重要
自爆	使用者もダメージを受ける	150	1	100	なし	―	6	可変	自爆して敵にダメージを与える。最後の切り札
無念	使用者のＨＰ１、玉＋10	999	1	100	なし	―	4	可変	自分のHPを１にして、モンコン玉を10個にする。まさに死に花
コアバースト	使用者もダメージを受ける	999	1	75	なし	―	10	可変	超自爆、ボスを道連れに使うべし。はずすと泣ける
増強の波動	使用者の攻撃力を上げる	―	1	100	使用者のＨＰを回復する	100	2	可変	攻撃力アップと同時にHPを回復。超使える
守護の波動	使用者の守備力を上げる	―	1	100	使用者のＨＰを回復する	100	2	可変	守備力アップと同時にHPを回復。そこそこ使える
速動の波動	使用者の素早さを上げる	―	1	100	使用者のＨＰを回復する	100	2	可変	素早さアップと同時にHPを回復。回復のほうがありがたい
魔法の波動	使用者の魔力を上げる	―	1	100	使用者のＨＰを回復する	100	2	可変	魔法攻撃主体のモンスターには必須。超使える
集中の波動	使用者の命中率を上げる	―	1	100	使用者のＨＰを回復する	100	2	可変	命中率アップと同時にHPを回復。回復のほうがありがたい
守護奉撃	守備力の数値がダメージに	―	1	85	なし	―	3	可変	守備力の数値がそのまま与えるダメージになる。オススメ
疾風	素早さの数値がダメージに	―	1	85	なし	―	3	可変	素早さの数値がそのまま与えるダメージになる。オススメ
仕返し	最大ＨＰ－現在ＨＰのダメージ	―	1	90	なし	―	4	可変	受けたダメージをそっくり敵に返す
ヘンな攻撃	攻撃力が10～70のランダム	―	1	95	なし	―	5	可変	10～70の間で攻撃力がランダムに変化。「変」な攻撃。
ブレス	（物理＋魔力）÷２の攻撃	―	1	85	なし	―	6	可変	物理攻撃力と魔法攻撃力をあわせ、２で割った数値が攻撃力になる
花粉	攻撃力が10～70のランダム	―	1	85	敵を眠らせて行動不能にする	50	6	可変	眠りの花粉で攻撃。10～70の間で攻撃力がランダムに変化する
復讐	「仕返し」の２倍のダメージ	―	1	85	なし	―	8	可変	受けたダメージを倍返しで敵に返す

ちっぽけラルフの大冒険

高得点GETのために、序盤のMAPと隠しルートを大公開するぞ！

発売中 ACT	▶¥4,800 ▶NEW ▶MC（1ブロック）、DS（AC非対応）

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

このゲームをプレイしていると、過去のいろいろなアクションゲームを思いだします。こんなトラップあったね〜なんて。でも、トラップの難易度に関しては昔のゲームのほうが凄かったですね。そんなわけで、この『ラルフ』。意外に難しいと感じなかったのは、過去のすさまじい難易度のACTを経験しているからでしょうか。最後の「死の十三回廊」にしても、楽しいと感じてしまったし…。でもあのイモ虫エリアは泣きました（普通、死ぬって）。（健）

スコアアタックのコツは、フルーツ&隠しルートにあり

この『ラルフ』は、スコアアタックのキャンペーンが全国で開催されているので、今回は得点稼ぎのコツをメインに攻略していくぞ。とくに重要なのは隠しルートだ。金貨などの得点アイテムは必ず取ろう。



◀敵をスイング攻撃でまとめて倒すと高得点。このテクニックもスコアアタックにはかかせないぞ。

Point1 フルーツで高得点

フルーツを連続で取っていくと、8個目以降のフルーツが6400点となる。6400点を連続でGETするには、最初のフルーツ群の最後の1個を残して取り、少しスクロールさせて取ればOKだ。



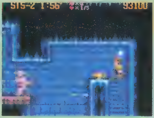
◀下記マップのⒶ地点を例にする。最後のフルーツを1個だけ残して、少し進もう。



▶すると、次のフルーツ群が出現。8個目以降、フルーツを取るたびに6400点。

Point2 隠しルートの奥には…!?

隠しルートの奥には、得点アイテムが隠されていることが多い。金貨（500点）、金の指輪（1000点）、面クリア時にタイムボーナスの掛け率がアップするランプなどだ。忘れずに取っていこう。



▲ここは、5－2面。ランプは通常のルートでは取れない場所に置いてある。

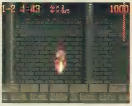
序盤の隠しルートをピックアップ!!

序盤には隠しルートが多い。とくに多いステージに関してはマップ付きで攻略していくぞ。

Stage1-2 高得点GETの基本はStage1にあり！

Ⓐカブト割りで隠しルートへ…

Ⓐ地点の床は、一カ所だけ他とは違っていることに注目。ここでカブト割りをすると、下のルートを進むことができる。この先ではフルーツが多く出現し、また残りタイムを30秒増やす砂時計が隠されているのだ。



▲ステージ1－2が始まったら、この床を見逃さないように。

Ⓑエレベータの先には…？

エレベータが通常のルートに続く地点に止まったら、いったん右のエリアに入り、すばやくエレベータに戻ろう。そうすると、エレベータは上に上がり隠しルートへと進めるようになる。その先にはランプが置いてあるぞ。



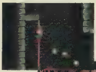
◀小さくジャンプして、すばやく戻ろう。



▶ここまでくるのは、ちょっとムズイ？

Ⓒこんなところに隠しアイテム

一番上のロープからは、✚キーを右→上と押しながらジャンプすれば上の足場に乗ることができる。ここには金の指輪があり、壁を壊すとシールドが隠されている。このあとのボス戦のためにもシールドを取っておこう。

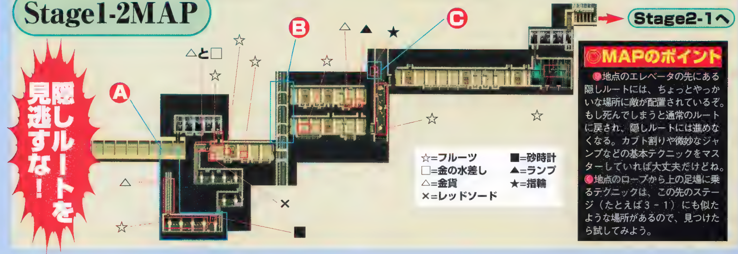


◀このあたりからジャンプすればOK。



▶この壁を壊せば、シールドがあるのだ。

Stage1-2MAP



MAPのポイント

Ⓑ地点のエレベータの先にある隠しルートには、ちょっとやっかいな場所に敵が配置されているぞ。もし死んでしまうと通常のルートに戻され、隠しルートには進めなくなる。カブト割りや微妙なジャンプなどの基本テクニックをマスターしていれば大丈夫だけどね。Ⓒ地点のロープから上の足場に乗るテクニックは、この先のステージ（たとえば3－1）にも似たような場所があるので、見つけたら試してみよう。

Stage2-2 トリッキーなアクションで進む隠しルート&ボス戦を攻略！

Ⓐカブト割りで落下した後に注意

下の写真の位置でカブト割りをすると、さらに下のルートを進むことができる。でも、ここで落下した先の床はトラップの回転床になっているので、着地した瞬間にジャンプして左の足場に乗るようにしよう。



◀縦穴を落ちたら、左にジャンプしてハートのある足場へ。



◀カブト割りの地点はここ。床をよく見れば、何かがありそうなことに気づくはず。



▶右へ進めば1UPアイテムがある。絶対に来るべき。

Ⓑシールドを装備してランプをGET！

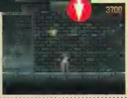
シールドを装備しているときのみ、隠しルートへ行ける。ここは右に走りながら回転床の右端で大きくジャンプし、その先の敵に当たって、右にはじき飛ばされよう。この先にはシールドやランプなどがあるぞ。



◀回転床の右端からジャンプしないと、右側へ渡れないのだ。



▶シールドを装備してるときに、トライしてみよう。ジャンプのタイミングが重要。



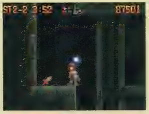
▶シールドを再装備できるので、安心してチャレンジしよう。

Ⓒボス戦の前にレッドソードを取ろう

この回転床エリアの両側には、金貨やレッドソードが置かれている。テンポよくジャンプしていけば、比較的簡単に取れるはずだ。とくに、左上のレッドソードは、これを装備していればボス戦が簡単になるのでぜひとも取っておきたい。また、ボス戦で1度死んで復活した場合でも、取りに戻ることが可能。ただし復活直後に、✚キー右を押すと自動的にボスエリアまで進んでしまうので注意しよう。



◀微妙なジャンプテクが必要だけど、取りに行く価値あり。



◀このレッドソードがあれば、ボス戦は楽勝…かも。

Ⓓボスは3タイプに変身するぞ！

まず、最初の段階ではボスの火弾と突進をスイング攻撃で打ち返す。ボスが黄色くなったら、突進をかわして斬ればOK。そして3段階目はジャンプしてレッドソードを振っていれば、ボスをハメられる。



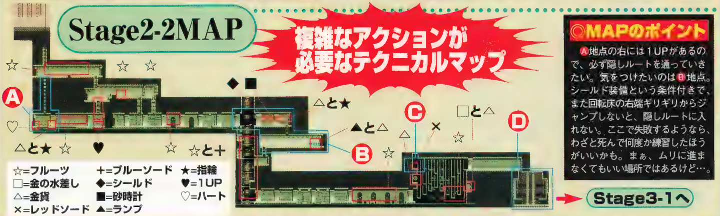
◀2段階目は、ボスの急降下をかわしてすばやく攻撃。



▶1段階目は常にスイング攻撃の準備をしておくこと。これだけで2段階目へと移る。



▶レッドソードの火の玉でハメれば簡単に倒せるぞ。



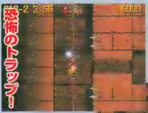
複雑なアクションが必要なテクニカルマップ

◎MAPのポイント

Ⓐ地点の右には1UPがあるので、必ず隠しルートを通っていきたい。気をつけたいのはⒷ地点。シールド装備という条件付きで、また回転床の右端ギリギリからジャンプしないと、隠しルートに入れない。ここで失敗するようなら、わざと死んで何度か練習したほうがいいかも。まぁ、ムリに進まなくてもいい場所ではあるけど…。

Stage3-2 タイミング良く走り抜けろ！

ピラミッドに入って、中盤あたりの写真の地点。なんだか某ゲームを思い出すような場所だけど、ここで右の壁を斬れば隠しルートに進むことができる。でも、この先は地面からヤリがザクザク突き出る非常に怖いエリアなので進むなら覚悟しよう。このルートの最後にはランプがあるぞ。



◀右の壁を攻撃すれば、扉が開く。中に入るときには、ヤリに注意してジャンプしよう。この中を進むことを考えれば、シールドを装備していたほうがいいかも。



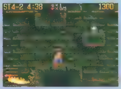
▶ヤリが突き出るタイミングを見計らって移動しよう。途中に出現するこうもりは倒せる余裕があるので、実はそれほど難しくなかったりするけどヒヤヒヤものです。

Stage4-2 隠し部屋に入るには…？

ここは4－2に入って少し進んだ場所。まず、上の足場のヤドカリを下に落とし、右の写真の位置でスイング攻撃すると、ヤドカリが反射して部屋の右上のスイッチ（見えにくい場所にある）に当たってくれる。



◀スイング攻撃する位置は、このあたりがベスト。ここで左に向かって攻撃すると、ヤドカリがうまく反射して右上にふっ飛んでくれるのだ。



▶はしごの上からジャンプしてこちらへ。



▶隠し部屋の中には、金貨と王冠が隠されている。ここは隠しルートの中では、手間もかからず簡単に入れるので、忘れずに取りにいこう。

あすか120%ファイナル Burning Fest.

『ファイナル』ならではの華麗なる連続技を一挙に公開！　しっかり覚えて友だちとの対戦で差を付けよう。

発売中	▶¥5,800　▶ファミリーソフト
対戦ACT	▶MC（1ブロック）、2P対戦可

PS. I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

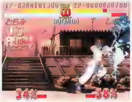
まだまだ書き足りないことはありますが、とりあえず今回はここまで。次回は未定ですが…。連続技のバリエーションもぐっと広がり、探せば探すほど次から次へと連続技が見つかって正直選ぶのに苦労しました。なるべく、見た目的にカッコイイのを選んだつもりです。あ、そうそう、ほとんどのコンボの「屈弱×2」は、連打すれば7〜8発くらいまで入れることはできます。個人的に小技の連打が好きではないので、あえて2発で止めさせてもらいました。（桜）

ついに隠しキャラ3人の使用条件が明かされた！

前回の記事で予告したように、今回はPSでの最新版、『あすか120%ファイナル』に登場する3人の隠しキャラの使用条件を大公開！　その基本的な性能を検証しつつ、実戦にも役立つコンボを紹介していこう。また旧キャラについても後半ページでワンポイント攻略していくので参考にしてほしい。なお、今回の記事中ではジャンプをJ、しゃがみ状態は屈（特に表記のないものは立ち状態）、弱攻撃は弱、中攻撃は中、強攻撃は強、通常技キャンセルジャンプはCJ、ガードキャンセルはGCと表記していくので注意しよう。



◀空中コンボの起点となる浮かせ技も、各キャラについて紹介していくぞ。



◀キャラリー受けするコンボが好きな人は要チェック。



古館伊知子

ベテラン選手を相手にするには、ちょっと実力不足？



▲最終奥義はどちらもスキが大きい。無謀〜は、地上の相手に当てないと全段入りにくい。

伊知子はスタンダードタイプのキャラではあるが、リーチ面での不安（特に屈強の短さ）と必殺技の性能の悪さで、少し苦しい戦いを強いられる。特に強烈〜などは、無敵時間がほとんどないので対空ならともかく、GCに使うのは危険。唯一、使い勝手がいいのが突撃〜で、密着で出さなければガードされても反撃は受けにくい。また、空中でも出せるため奇襲や空中コンボの締めとして有効だ。めくりの狙えるJ強と、空中で軌道が変えられる✚キー↓＋J強を使い分けてかく乱しつつ、コンボを狙っていこう。



◀浮かせ技は、中×3の3発目と強。ここから空中コンボを狙っていくといい。

使用条件　鉄子と源一郎が出現しているときに、サバイバルモードで14人抜きをする。

実戦連続技　①J弱＞J強＞屈弱×2＞中×2＞強＞突撃〜（画面端なら、さらに強烈〜で追い討ち可能）　②中×2＞強＞CJ弱×2＞J中＞CJ弱×＞（J中＞J強）＞空中 突撃〜※（ ）内は画面端のみ。③屈弱×2＞屈中＞屈強＞無謀〜　④屈弱×2＞屈中＞屈強＞ダッシュ強＞強＞無謀〜（画面端限定、ダッシュ強のあとの強は、なるべく低い位置で）

必殺技コマンド一覧表

必殺技	熱狂！	パワフルシュート	↓↘→＋⊗or⊘or◎
	突撃！	インタビューアタック	↓↙←＋⊗or⊘or◎
	強烈！	ハッスルレポーター	↓↓＋⊗or⊘or◎
最終奥義	恐怖！	パイナップルボンバー	↓↙←＋◎
	無謀！	パニックレポーター	↓↘→＋◎

扇ヶ谷鉄子

使用条件　飛鳥か可莉奈を使用して、ストーリーモードを、ノーコンティニュークリアする。ゲームレベルは2以上、本数設定は関係がない。

実戦連続技　①J弱＞J中＞屈弱×2＞屈中＞屈強＞遠心破砕拳（遠心連殺拳でも可）　②インパクトチャージ（地上ヒット）＞J弱×2＞J中＞CJ弱＞J中＞Jカウンター　③遠心破砕拳（2キャラくらい離れて撃ち、地上ヒット）＞インパクトチャージ（＞②へつなげることも可能）

付かず離れずの間合いで

遠距離から遠心破砕拳を撃って、それを盾にダッシュで攻めていくのが基本戦法。また、実はフェノメノンクラッシュが空中でも出せる（空中で↓↙←＋攻撃ボタン）ことが判明！　これで、攻めの幅が増えるぞ。なお、浮かせ技は強のみだが、インパクトチャージのあとも空中コンボが狙える。



新堂源一郎

使用条件　奈々か忍を使用して、ストーリーモードを、ノーコンティニュークリアする。ゲームレベルは2以上、本数設定は関係がない。

実戦連続技　①J強＞屈弱×2＞屈中＞屈強＞強・疾風怒濤＞強・質実剛健　②屈弱×2＞中＞強＞画竜点睛＞（ダッシュで追いかけて）屈弱×2＞中＞強＞質実剛健（ゲージ120%時は、泰山鳴動や画竜点睛でも可）　③屈弱×2＞屈中＞屈強＞CJ弱＞J中＞J強＞CJ弱＞J中＞J強

驚異の破壊力に敵なし！

ほかのキャラと桁違いの攻撃力を持つ源一郎。押しも強く、初心者にはうってつけのキャラだ。リーチがあり、判定も強いJ強での跳び込みを中心に、下で紹介するようなコンボを狙っていこう。浮かせ技は、全キャラ共通の屈強しかないが、質実剛健で浮かせて、空中コンボを狙うのもアリ。



　イラスト／細雪純

前作までの11キャラのワンポイント攻略&コンボ集

さて、こちらのページでは、旧キャラユーザーのためにワンポイント攻略集をお届けしよう。グラフィックこそ変わってしまったものの、基本的に操作感覚は前作までと同じなので、やり込んでいる人はすぐにカンを取り戻せるはずだ。また、今回のコンボ集にはスーパーラッシュ（以下SR）絡みの物はほとんど含まれていないが、最終奥義を含まないコンボは基本的にSR時でも成立する。つまり、SRを発動してからコンボを入れれば、ヒット数も威力も単純に倍増するわけだ。ゲージ120%時には狙ってみよう。



▶空中コンボ系は、追い討ちのタイミングがシビア。遅れると受身を取られてしまうので注意。

本多飛鳥



相変わらず強いJ強、屈弱からダッシュ強を絡めたコンボなどで強力なラッシュをかけられる飛鳥。今回、遠心破砕拳の硬直が長めなので、固めるときは屈強>弱フェノメノンクラッシュとしたほうが無難。浮かせ技は強、投げからも直接空中コンボを狙えるぞ。

実戦連続技 ①J弱>J強>屈弱×2>中×2>強>超フェノメノンクラッシュ>遠心連殺拳（ゲージ120%時、画面端限定） ②屈弱×2>中×2>強>弱・ケミカルインパクト>遠心連殺拳 ③投げ>遠心連殺拳 ④強>CJ弱>J中>J強>CJ弱>J中>J強

豊田可莉奈



ケロぴょんを使った変則的な攻撃は健在。ゲージ溜め用のケロぴょンセットアップも増加量こそ多くないものの、セットアップ中に攻撃を食らうと自動的にケロぴょんが反撃するというスグレもの。手痛いコンボを食らうのを、予防することもできるぞ。浮かせ技は、強の2発目。

実戦連続技 ①J弱>J中>J強>屈弱×2>中×2>強>バイオインパクト ②屈弱×2>中×2>屈強>ケロケロヒートプレス>ダッシュ強 ③屈弱×2>中×2>CJ弱>J中>J強>ケロケロメガヒート>（ダッシュで下をくぐって）強>バイオインパクト

大久保久美



上段、中段、下段と撃ち分けられるスティックショットが特徴的、至近距離からキャンセルで出せば、ガード方向を惑わすことができるぞ。それ以外の必殺技はスキが大きいが、画面端では多段ヒットも望めるので判定の強いJ強で押しつつ、コンボを狙おう。浮かせ技は、強だ。

実戦連続技 ①J弱>J強>屈弱×2>中>強>十キー前入れ強>ダッシュ強>リボンカッター ②強>CJ弱>J中>J強>CJ弱>J中>J強>スピンニングスワンキック（画面端限定） ③屈弱×2>屈中>屈強>屈カウンター>リボンスライサー（画面端限定）

鈴木めぐみ



リーチはないが、変幻自在の動きで相手をかく乱できるキャラ。屈攻撃CJ>✚キー↓十強が非常に強力。またキャンセルで出したときのみ技が変化するダッシュ弱もSRのお供だ。浮かせ技は強、屈強の2発目、しゃがみカウンター（空中コンボはしにくい）と豊富だ。

実戦連続技 ①J弱>J強>J十キー下入れ強>屈弱×2>屈中>屈強1発目>めぐみ・けりけりダンスで ②屈弱×2>中>強>ダッシュ中>中>でっかいボンボンあたっく ③強>CJ弱>J中>J強>ボンボンアタック>でっかいボンボンあたっく（画面端限定）

山崎竜子



クイックドライバーの出が若干遅くなったが、受身を取らない相手を連続して投げられるのは相変わらず。また、弱、中の竜巻レシーブは下段判定、空中の強竜巻レシーブは地上技につながると、クセはあるが使い勝手のいい技が揃っているぞ。強、カウンターが、浮かせ技だ。

実戦連続技 ①J強>強竜巻レシーブ(空中)>弱>中>強>強竜巻レシーブ>弱>強>稲妻サーブ（画面端ならばハイパータックルでも可） ②強>ダッシュ中>J弱>J中>CJ弱>J強>Jカウンター（画面端限定） ③クイックドライバー>ヤマザキバスター

小和田奈々



判定が強い多段ヒット技が多いため接近戦もOK。強弱で軌道の変わる風月扇は遠距離で連発するだけでも強い、とオールラウンダーの奈々。ふっ飛ばし効果のある中、強・裂襲破はGCに重宝するし、守りも万全。相変わらず中段技はないが……。浮かせ技は✚キー→十強。

実戦連続技 ①J中>J強>屈弱>屈中>屈強>弱・裂襲破>強・牛若の舞 ②屈弱×2>中×2>強十キー前入れ強>弱・裂襲破>SR発動>桜花連撃（画面端限定） ③屈弱×2>中×2>強>強十キー前入れ強>強>屈カウンター>舞刀蒼炎陣（画面端、120%時）

御手洗清子



屈強がスライディングではなくったり、イリュージョンアウトの最後の蹴りが中段じゃなくなったりと、前作と比べて細かい調整がされている。ただ、清子は全体的にダメージの大きいコンボを狙えるので、決して弱体化したわけではないぞ。浮かせ技は、強とカウンターだ。

実戦連続技 ①J中>J強>屈弱×2>中×3（連打）>強>ゲッツーストライカー ②屈弱×2>屈中>屈強>通天閣打法>J弱>J中>CJ弱>J中>空中ゲッツーストライカー（画面端限定） ③屈弱>強>大リーグソフトボール8号>真・通天閣打法

キャシィ・ワイルド



打撃も投げも強力なキャシィ。特にショルダークラッシュとパワーボムは、GC技として超優秀だ。また、フランケンシュタイナーも間合いが広く、空中でとりあえず入力しておけば、いろんな技を吸い込んでくれるぞ。浮かせ技は強。

実戦連続技 ①J強>屈弱×2>中>強>弱・ダッシュニー>ダッシュ強 ②強>CJ弱>J中>J強>CJ弱>J中>J強>フランケンシュタイナー（画面端限定） ③ぶちかましクラッシュ>（ダッシュで追いかけて）いてこましスペシャル（120%時、画面端限定）

川崎　忍



早い飛び道具、強力な対空技、追い討ち可能な突進技と、とにかくそつがない。空中必殺技もあるので、空中コンボにも困らないし、どのキャラとも互角以上に戦える強いキャラだ。浮かせ技は強だが、弱・番長ダイナマイトを空中コンボの起点にすることもできる。

実戦連続技 ①J強>屈弱×2>屈中>屈強>番長トルネード>各種必殺技（最終奥義も可） ②強>CJ弱>J中>J強>CJ弱>J中>J強>空中番長トルネード（画面端限定） ③強>CJ弱>J中>空中番長トルネード>必殺メガトンバズーカ

北条虎美



虎美は、跳び込みからのラッシュが強力なキャラ。特に今回、バリアのような性質に変わった覇王拳は、連続技にはもちろん、空中で出して着地>ダッシュで近付き下段と中段の2択を迫るといった、テクニカルな使い方も可能。浮かせ技は、中段判定技でもある✚キー↙十強だ。

実戦連続技 ①屈弱×2>屈中>屈強>中・飛び膝かかと落とし>双龍拳 ②J弱>J強>空中雷龍覇王拳>（ダッシュで近付いて）屈弱>中>強>雷龍覇王拳（ゲージ120%時） ③屈弱>屈強>CJ弱>J中>空中覇王拳>雷龍降臨脚（画面端限定）

新堂　環



必殺技がどれも強力、百烈サーブのスキが少なく、連発にすればほぼ弾幕状態。また、なぜかダッシュ弱、中にキャンセルがかかり、さらに浮かせ技になっているので、多彩な攻めも可能だ。強が浮かせ技になっているが、浮き方が小さいので、屈強>強（目押し）とすればOK。

実戦連続技 ①J強>屈弱×2>中×2>強>百烈サーブ>ダイナマイトサーブ ②屈弱×2>中×2>強>ダッシュ中>CJ弱×2>J中>CJ弱>J中>空中百烈サーブ（画面端限定） ③屈強>強（目押し）>中・ロブ落とし>ダイナマイトサーブ（画面端限定）


PlayStation
明るいゲームです。
越えてゆけ
俺の屍を越えてゆけ
6月17日発売



俺の屍を
SONY
COMPUTER
contrail
GARAGE


PlayStation
ボクは勇者ですが、
死んで気がついたら
こんな顔になっとった…。


ファンタジックホラー・アクションアドベンチャー
メディーバル
MEDIEVIL™
甦ったガロメアの勇者
6月17日発売
標準価格 5,800円
ファンタジックで、ちょっぴりホラーな物語。ガロメア王国を救うべく甦った、ガイ骨勇者の大冒険。
コミカルで愛すべきお化け物キャラたち、細部まで凝りに凝ったCGもあいまって、
映画さながらのクオリティをもったアクションアドベンチャーゲームができました。
GARAGE
SONY


tonkinhouse
PlayStation
もうすぐ逢えるね……
手ごたえのない愛
小松未歩
デジタルノベル
8月5日発売予定
価格　初回限定版6500円（税別）
通常版6500円（税別）
初回限定版のみ同梱
◆トレーディングカード（1種）
◆描き下ろしジャケット（4種）
※初回限定版と通常版ではパッケージデザインが異なります
Lの季節
A piece of memories
トンキンハウス　〒114-8524 東京都北区堀船2-17-1　http://www.tokyo-shoseki.co.jp/tonkin/
©1999 TONKINHOUSE
"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。


電撃PSはRPGの味方です
ごーごーれっつごーあーるぴーじー
ドラゴンクエスト・キャラクターズ トルネコの大冒険2 ～不思議のダンジョン～
ペルソナ2 罪
聖剣伝説 LEGEND OF MANA
俺の屍を越えてゆけ
DEWPRISM
ワイルドアームズ セカンドイグニッション
ヴァンダルハーツII ～天上の門～
プルムイ プルムイ
イラスト／六堂秀哉



神にもっとも近い聖地でトルネコを待つものは？

モンスター出現の謎を解き明かしみんなのしあわせを取り戻せ！

1000回遊べるRPGの最新作登場

100回遊んでもまだ楽しい。1000回遊んでも、まだ遊び足りない。そんな超ハマりプレイ確実なRPGがPSに登場。トルネコをはじめとする「ドラクエ」に登場するキャラクターたちが、挑戦するたびに姿を変える不思議なダンジョンで大暴れ！　キミは無事ダンジョンから帰ってこれるか？

ドラゴンクエスト・キャラクターズ トルネコの大冒険2 不思議のダンジョン

【ストーリー】

トルネコが不思議のダンジョンから「しあわせの箱」を持ち帰ってから半年。人々は「しあわせの箱」の力により、神にもっとも近い「聖地」と呼ばれるようになった、この土地で何不自由なく、しあわせに暮らしていました。ところがある日突然、国周辺が不思議のダンジョン化しだし、モンスターが人々を襲い始めたのです。この土地を治める国王は「民を守るのは私の使命」と事件の原因を究明するべく、単身、不思議のダンジョンに乗り込んで、行方不明になってしまいました。危険だらけのダンジョンから国王を救出するべく、不思議のダンジョンへ向かうトルネコ。しかし、トルネコの留守中、凶暴なモンスターがトルネコの家を襲うという衝撃的な事件が起こったのです……。



ドラゴンクエスト・キャラクターズ
トルネコの大冒険2 ～不思議のダンジョン～

9月(予)	▶¥6,800　▶チュンソフト／エニックス
RPG	▶MC(ブロック数未定)、DS(AC非対応)

※画面は開発中のものです。写真に「Ｉ」や『シレン』とあるものは、それぞれSFC『トルネコの大冒険』『風来のシレン』のものです。アイテムイラスト／Shioya Teruko

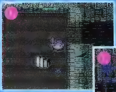
何度遊んでもあきない究極のRPG

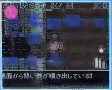
『不思議のダンジョン』シリーズの魅力!!

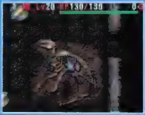


ダンジョン → 入るたびに地形が変化

このシリーズでは、プレイするたびにダンジョンのマップが変化するので、いつでも新鮮な気分でプレイできる。また、途中で倒れると、入手したアイテムも経験値もすべてパー。くやしくて何度も挑戦したくなる。







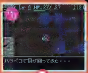
アイテム → 工夫しだいで冒険が有利に!

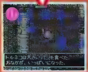


ひとつのアイテムを何通りにも使えるようになっているのも、このシリーズの大きな魅力のひとつ。例えば薬草はHP回復アイテムだけど、ダメージがないときに使えば最大HPを少しだけ上げられる。新しい使い方を発見するのも楽しいのだ。

お腹がすいたらパンで回復

空腹度という数値がゼロになると、トルネコはお腹が減って倒れてしまう。パンを見つけて回復させよう。

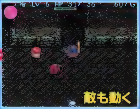




戦闘 → 戦略性の高いターン制バトル!

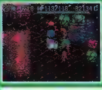
『不思議のダンジョン』シリーズの戦闘はA・RPG風だけど、実際は自分が1回動けば敵も1回動くターン制バトルになっている。あわてずにじっくりと自分の行動を考えることができるのだ。



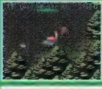


『不思議のダンジョン』シリーズの歴史

'93 9/19発売
トルネコの大冒険
不思議のダンジョン



'95 12/1発売
不思議のダンジョン2
風来のシレン

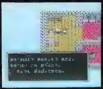


'96 11/22発売
不思議のダンジョン
風来のシレンGB
～月影村の怪物～



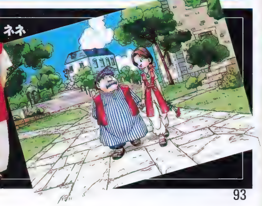
CHECK! トルネコってどんな人!?

SFCの「ドラクエⅣ」の第3章の主人公で、伝説の武器を見つけ出し、世界一の武器屋になることを夢みている。第5章では勇者と出会い、ともに世界を救うことになる。やさしくてきれいな奥さんネネと、冒険の旅に憧れる息子ポポロという2人の家族がいる。



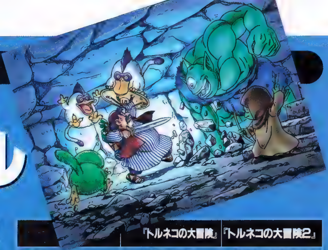
◀トルネコは「ドラクエⅣ」で初登場!





『2』になったらお約束

ダンジョンもモンスターもグーンとスケールアップ!



93年の『トルネコの大冒険』(以下『1』)がパワーアップして生まれ変わった『トルネコ2』では、右の表を見てもわかるとおり、ダンジョン、アイテム、モンスターなど、すべての面で『1』を大幅に上まわっている。特に注目なのがモンスターの数。『1』の32体から、なんと4倍以上の数にボリュームアップ。アイテムも倍近い種類が用意されている。『1』でもバリエーションに富んだ冒険が楽しめただけに、『トルネコ2』ではどんな冒険が待っているのか、今から楽しみだよね。

	『トルネコの大冒険』	『トルネコの大冒険2』
ダンジョン	地下のみ	地上+地下
アイテム	78種類	70種類以上追加
モンスター	32体	100体以上追加
ワナ	9種類	10種類以上追加

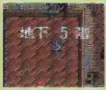


Dungeon ●ダンジョン

8つのダンジョンを次々にクリアしていこう

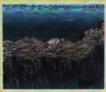
『1』では"不思議なダンジョン"と呼ばれるダンジョンだけが冒険の舞台となっていたけど、『トルネコ2』にはもっといろいろなダンジョンが登場。トルネコがこれらのダンジョンをクリアしていくことでストーリーがどんどん進んでいくのだ。『シレン』でも街道や渓谷などといったさまざまな地形のダンジョンが登場したけれど、それに近い感じになるのかな?

『トルネコの大冒険』では…



ダンジョンの深さで床やカベの雰囲気は変化するけど、舞台となるダンジョンはひとつだけだった。

『風来のシレン』では…

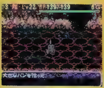


さまざまな地形のダンジョンを次々にクリア。エンディング後には隠しダンジョンで遊ぶこともできた。

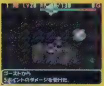
『トルネコの大冒険2』では…

現在わかっているだけでも、8つのダンジョンが登場。これらのダンジョンで目的をクリアしながら次のダンジョンに進むという形になりそうだ。

- ちょっと不思議の森
- からくりダンジョン
- 墓場のダンジョン
- 城のダンジョン
- 迷いの森
- 火吹き山
- トロ遺跡
- 不思議のダンジョン



▲火吹き山らしき場面。いかにも熱そう。



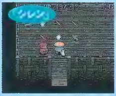
▲恐竜の化石が!? これが墓場のダンジョンか?



Item ●アイテム

新アイテム"壺"が登場!

アイテムの種類も『1』の倍近い数になっている。特に『シレン』にあった壺が、新しくアイテムに加わることが判明。いろいろな効果があった壺。『トルネコ2』ではどんなものが登場するのか、気になるところだよね。



▶落ちているのを拾うだけでなく、町でアイテムを買って、補給することもできたよね。

●アイテムの種類をチェックしておこう

[武器]

装備して使う剣やこん棒などのこと。『シレン』では3方向を同時攻撃できるものなんかもあった。

[盾]

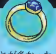
敵の攻撃から身を守る盾。敵の特殊攻撃を防いでくれたり、軽くてお腹がへりにくくなるものもあった。

[杖]

敵に振ることで、魔法の効果を発揮するアイテム。振ってみないと、どの杖かわからないことが多かった。

[巻物]

読むことで敵を攻撃したり、武器や防具を強化できる魔法の巻物。床に置いて使う変わりダネもあった。

[指輪]

これも装備しないと効果が確認できないことが多かった。ハラヘラズの指輪なんてありがたかったよね。

[壺]

『シレン』で初登場したアイテム。中にアイテムを入れたり、中の"背中"を押すことで効果を発揮した。

[草]

飲んだり敵に投げたりして使うアイテム。はぐれメタルを倒して手に入れるしあわせの種は貴重だった。

[パン]

トルネコの空腹度を回復させるアイテム。普通のパンがなくて、くさったパンを泣きながら食べたことも。



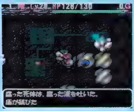
Monster
●モンスター

祝!! 初出演!!

『ドラクエ』でおなじみのモンスターが多数登場!

『トルネコ２』で登場するモンスターたちは、『１』同様『ドラクエ』シリーズでおなじみのモンスターたち。どのモンスターが新しく登場するのかはまだ明らかになっていないけれど、130種類以上のモンスターが登場するだけに、有名なモンスターはほとんど登場すると考えていい。『ドラクエ』では戦闘中しか見られなかったモンスターが、ダンジョン内で生活している（？）姿を見られるなんてスゴイ。

多彩な攻撃も健在



▼盾をサビさせる攻撃だ。



ガーゴイルが初登場

▲鳥（？）系モンスターのガーゴイルが写った画面を発見。すばやそうだぞ。

その他の初登場のモンスターたち

まだ登場モンスターの正式発表はないものの、広告用のイメージ写真から初登場が予想されるモンスターたちをチェックしてみたぞ。

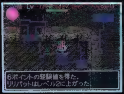


●おおきづち
大きな木づちを持ったモンスター。ＧＢの『ドラクエモンスターズ』では、交配の重要な材料になったよね。

●ようがんまじん
地中から突然姿を現すモンスター。ダンジョンの奥深くで出会うだろう。ひょうがまじんも登場する？

●トロル
ギガンテスなどと同じく、怪力自慢のモンスターだ。仲間には色違いのボストロールなどがいたよね。

CHECK!



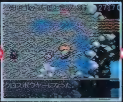
▼「１」はレベルアップだけ。

モンスターはレベルアップする?

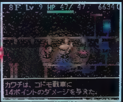
『シレン』では敵のモンスターが成長して、どんどん強いモンスターに進化した。「１」の敵はレベルアップするだけだったけど、「トルネコ２」ではどうなるかな……。



▲最初は、木の矢を打ってくるだけのボウヤーだけど。



▲レベルアップで鉄の矢を打つクロスボウヤーに変身。



▲どんどん成長していくと、こんな戦車に乗った敵に！



Trap
●ワナ

ダンジョン内は慎重に歩こう

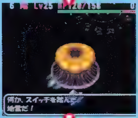
トルネコの冒険をジャマするのは敵ばかりじゃない。というわけで、ワナの種類も『１』から10種類以上追加されている。数としてはたいした種類ではないけれど、うっかり発動させるとトルネコが大ピンチになってしまうものも多いだけに、このくらいの種類でちょうどいいのかも。ここでは地雷と落石の２つのワナを連続写真で紹介するぞ。

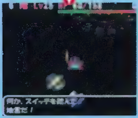


地雷

隠れたスイッチを踏んでしまうと、大爆発を巻き起こす地雷。このワナにかかるとトルネコはひん死状態になってしまう。







◀スイッチを踏む音と同時に大爆発が……。こんなことのないようにワナには十分に注意！

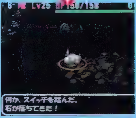
▲モクモクとわき上がるキノコ雲。ちょっと演出しすぎって気もしなくはないけれどね。

▲大爆発になんとか耐えたトルネコ。でも、早くＨＰを回復しないと、ピンチになっちゃうぞ。

落石

トルネコの頭上から大きな石が落下してくるワナ。ダメージはそれほどでもないんだけど、体がペチャンコになる屈辱的なワナなのだ。





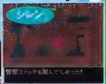
◀巨大な石がモロに頭に直撃。普通なら死ぬところだけど、トルネコってタフだなぁ。

▲体がペチャンコ。ダメージはたいしたことないんだけど、みっともなくて恥かしいのだ。

CHECK!

他にはどんなワナが?

『不思議のダンジョン』シリーズ以外に、『ドラクエ』に登場したすべる床なんかも新しいワナとして登場するかもしれないね。



▶モンスターが起きる。



◀落とし穴もあったね。

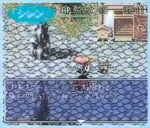
大きな期待を込めて過去のシリーズから大検討!

気になる新要素を大予想!



キャラクター

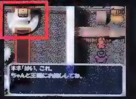
トルネコの家族や村の人々以外にもたくさんのキャラクターが登場!?



▼ただ情報をくれるだけでなく、いろんなイベントも用意されていた。

『シレン』では、さすらいの料理人のナオキヤや陶芸家のガイバラなど、さまざまな人物たちが登場したけれど、この『トルネコ2』でもいろんなキャラクターが登場することになりそう。特に今回紹介するナゾの老人はゲームのナゾに深く関わってきそうな重要人物だ。

CHECK! "しあわせの箱"とは?



前作で不思議のダンジョンからトルネコが持ち帰った箱。今回の事件に深く関係しているらしいが……。

王様



トルネコに不思議のダンジョンへ入ることを許してくれた王様。『トルネコ2』では「民を守るのは私の使命」と立ち上がるが、そのまま行方不明に。

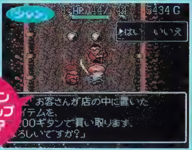
ナゾの老人



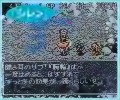
"しあわせの箱"についての研究をしている人物。自分の手で"しあわせの箱"と同じものを作るという目的を持っている。

トルネコを助けてくれる人物が登場

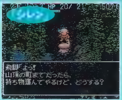
『シレン』ではアイテムを倉庫に運んでくれる飛脚や、呪いを解いてくれるおはらいじいさんなんかがいたけど、『トルネコ2』にもダンジョン内でトルネコを助けてくれる人たちが登場するのかな?



ダンジョン内のショップもあり!?



▲いろいろと役立つ情報を教えてくれる人もいた。

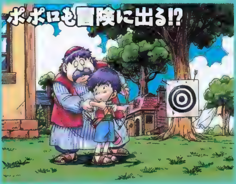


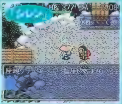
▲『シレン』では、敵だらけのダンジョン内でショップを開いている人もいた。こういったお店があれば、トルネコの冒険もラクになるが……。

◀武器や盾を成長させるのにかかせない飛脚。ホント、よくお世話になりました。

冒険に仲間が加わる?

下のイラストを見ると、トルネコがポポロに弓の使い方を教えているみたいだけど? 『シレン』みたいに冒険の仲間になるのかな。





▲回復もしてくれた座頭ケチ。



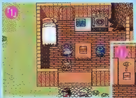
▲女性キャラも仲間になった。



町の成長

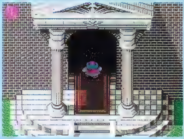
トルネコの行動によって、聖地の村に新しいポイントが増えていく?

『1』では、トルネコがダンジョンでかせいだお金によってトルネコのお店がだんだんと大きくなっていくという要素があった。ということは『トルネコ2』でも町の成長などの要素はありそう。冒険から帰ってくるたび、町に変化がないかを確認してまわることになりそう。

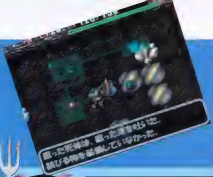




◀▼徐々に大きくなるお店を見るのも、『1』の楽しみだった。



▲"しあわせの箱"を手に入れて帰ってくると、大きなお店がオープンした。

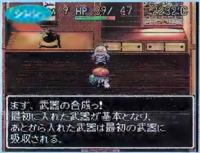


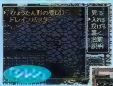


アイテム合成

究極の武器や盾を作る楽しさを「トルネコ2」でも味わえる

アイテムに壺が登場するということは、もちろん合成の壺を使ったアイテム合成の要素も採用されるはず。『シレン』では、合成でいろんな武器や盾のいいところを集めた究極のアイテムを作るのにハマった人も多いだけに、実際に採用されればうれしいよね。





▲陶芸家ガイバラが合成の極意を教えてくれる。各アイテムの長所を生かして、究極の武器を作れた。



▲まずは合成の壺を手に入れる。
▶こんなふうにいろんな特殊効果を持つアイテムを作れた。

CHECK!

こんなものもできる?

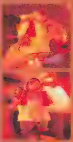
「はかいのはやぶさの剣」

合成で思い出すのが、昔懐かしい『ドラクエⅡ』のウラワザ。はやぶさの剣を装備してハーゴンの大神殿に入り、そこではかいの剣を装備してから外に出ると、はかいの剣の強さで２回攻撃できるようになったんだよね。『トルネコ２』でもこんなすごい剣が作れちゃうのかな?

オープニングムービーにはクレイアニメーションを採用



▼キャラの表情は、すべて手作業でつける。



ゲームのオープニングに使われるムービーには粘土を使ったクレイアニメーションが採用されている。人形を少しずつ動かして撮影するだけに、手間のかかる作業だけど、それだけに暖かみが感じられる映像になりそうだ。

▼粘土で作られたモンスター。こんなにきれいなのに数日で乾燥して使えなくなってしまう。



ゲーム内の村のマップもクレイのジオラマで登場



右の画面の建物の様子をよく見るとわかるように、ゲーム中の村のマップには、ドット絵ではなくクレイで作られたジオラマを撮影したものが使われている。立体感を持ちながらも、どこか暖かみのある村のマップはこうした作業によって生み出されていたのだ。なんとなく村の中を歩いているだけでも十分に楽しむことができそうだぞ。

▲ジオラマならではの立体感に注目。



『トルネコ2』プロモーションプロデューサー直撃インタビュー



次世代PSでは全編クレイアニメの『トルネコ3』を出したいですね

山本啓介氏

——ついに『トルネコ２』が発表されましたが。

山本：『トルネコ』は僕がPSで一番遊んでみたかったタイトルなんです。最近はPSソフトの発売サイクルがとても早くて、１本のゲームをその世界観まで含めて、大切に楽しむことが少なくなっているような気がするんです。でもこのシリーズなら、何度でも遊べますし、なにより『トルネコ』のほのぼのとした世界観は、じっくりと遊ぶのに最適だと思ったんです。家族みんなで楽しめますしね。

——今回クレイを使われた理由はなんですか?

山本：粘土という材質の持つ暖かさが、『トルネコ』にぴったりだったんです。この味は他では出ないですからね。個人的には次世代PSでは全編クレイアニメで『３』を出したいです。実現しても、撮影にすごく時間がかかって、発売がかなり先になっちゃいそうですけどね。でも、それまでは『トルネコ２』を遊んで待っててもらえると思います。それだけやり込む価値のある仕上がりになってますからね。

予約Wキャンペーンも実施

６月25日〜７月20日の間に、『トルネコ２』をお店で予約すると、先着で右のグッズがもらえる「予約Wキャンペーン」が実施される。レアアイテムを手に入れるチャンスだぞ。数に限りがあるので早めにチェックしておこう。

特典① 特製トランプキーホルダー

店頭でもらえるプレゼント。数に限りがあるので、早く予約しにいかないとなくなるかも。

特典② 早解きVIPキャンペーン参加シール

ゲームを早解きしてハガキに貼って送ると、先着1,000名に特製プレミアムグッズがもらえる。

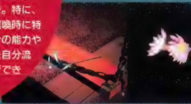


発売直前!『ペル
秘めら
最新情報ととも



現実と噂の狭間で、物語の幕は開く……



システム SYSTEM

前作の特徴といえば、カードの組み合わせによるペルソナ召喚が上げられる。『2』では召喚の基本システムを受け継ぎつつも、かなり大胆にリニューアルされているぞ。特に、召喚儀式のカード融合は必見！　召喚時に特別なカードを追加すれば、ペルソナの能力や所持魔法を自分流にアレンジできるのだ。

人物 CHARACTER

今回新たに紹介するのは、リサのクラスメイトたち。奇病事件の渦中にあるセブンスで、彼女たちを待ち受ける運命とは？　また、ベルベットルームに住まう４人組のプロフィールも明かされたぞ。中でも、白紙のタロットにアルカナを描き込むという悪魔絵師は、主人公にとって心強い味方となるだろう。

ソナ2 罪』に れた魅力を に徹底解析!!

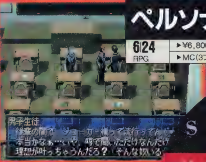
あれから3年、多くのユーザーに熱烈な支持を受けた人気RPG『ペルソナ』の続編がいよいよ発売されるぞ。紹介記事としては今回がラストとなるが、発売直前にしていくつかの気になる新事実が発表された。懐かしの登場人物をはじめ、インセンスカード、マテリアルカードといったペルソナ召喚に関する新システム。さらに、プレイヤーと悪魔に新たな関係をもたらす"契約"など、ファンなら見逃せない情報ばかり！　本邦初公開となるイメージビジュアル&オープニングムービーも要注目!!





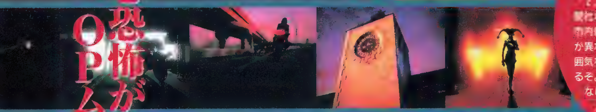
ペルソナ2　罪

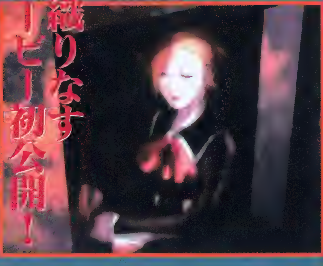
6/24 RPG	▶¥6,800　▶アトラス ▶MC(3ブロック)、DS(AC非対応)



美と恐怖が織りなすOPムービー初公開！



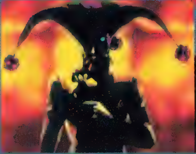




舞台 STAGE

』の舞台となる珠閒瑠市は、TV局や新聞社などのメディア企業が林立する大都市だ。市内は、いくつかの区域に分かれ、それぞれが異なる表情を見せる。今回は、正反対の雰囲気を持つ夢崎区と青葉区の2カ所を紹介するぞ。また、詳しい場所などは不明だが、おなじみの「カジノ」も登場するようだ。





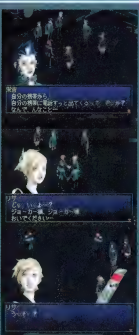




幻想世界の人々

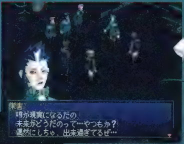
謎の人物JOKERや、精神世界に住まうフィレモン。神話上の存在である悪魔や妖精など、『2』には幻想世界の住人が多数登場する。ここでは、主立った人物と主人公・達哉との関わりを紹介していこう。

高校生の間で噂される"JOKER様"の儀式とは?



――自分の携帯から自分の携帯にかけると、謎の人物JOKER様につながる。彼に所在を訪ねると突如背後に現れて、どんな理想でも叶えてくれるという――

ある人物から「珠閒瑠市は、噂が現実となる異界と化した」と告げられた主人公たちは、事の真偽を確かめるべく"JOKER様の儀式"を試すことになる。ここで紹介している一連の写真はJOKER出現の瞬間だが、噂と比べるとどこか様子がおかしい。どうやらJOKERは達哉のことを知っていて、理想を叶えるどころか激しい恨みすら抱いているようだ。こうして、JOKERの刺客たる悪魔との戦いが幕を開ける。いったい、達哉とJOKERの間にはどんな因縁があるのだろうか。



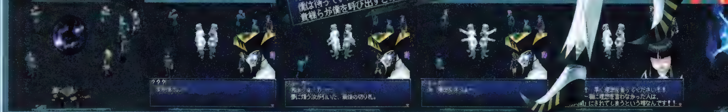
何故!?



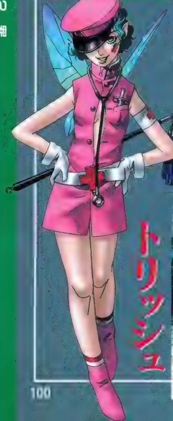
▲前作のOPを彷彿とさせる一幕。半信半疑ながらも、達哉たちはJOKER様の儀式を行う。

◀儀式によって呼び出されたJOKERは、永年の宿敵と会ったような態度を見せるが…。





あの"守銭奴"妖精再び…



前作でもおなじみ"回復の泉"が『2』にも登場。泉には妖精・トリッシュが住んでいて、相変わらず法外な料金と引き替えに、ステータス異常を回復してくれるぞ。妖精界を追放されたトリッシュは、元の世界に帰るために人助けを始めたはずだが、いつの間にかぼったくり商売に転じている…。そこら辺が、彼女らしい。



▶回復の泉には多くのトビラが点在する。どうやら、さまざまなダンジョンにつながっているようだ。

▼命あっての物種だけど、できればお世話になりたくない場所かもしれない。

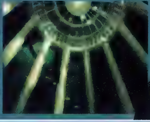


自我を導く夢先案内人

妖しげな仮面をまとい、ときに金色の蝶の姿をかりて現実世界に現れる謎の紳士・フィレモン。彼は"自我の導き手"で、脆い人間の自我を絶えず見守り、啓示を与え続けている。この啓示は夢という形で与えられ、その中で自らの名を名乗ることができた者は、ペルソナ能力が得られるという。また、優しさや思いやりといった、前向きな精神を持つ者にしか能力を与えないともいわれている。今回は前作に登場した黛ゆきのも登場するが、フィレモンとはどのような再会を果たすのだろうか。



▲何もかも知っているような口調だが、今回も多くは語ってくれないだろう。





珠閒瑠市・探訪

物語の舞台となる珠閒瑠市は、趣の異なる複数の地区から成り立っている。システム的には大MAPから各地区を選択後、地区MAP上を移動しつつ、建物内部などの俯瞰視点へと切り替わるというモノだ。

夢崎区 娯楽施設に富んだ若者の街…

[illegible]サロンを[illegible]、ファーストフード[illegible]、[illegible]などとひしめきあ[illegible]もあり、[illegible]ている。



青葉区 シックな雰囲気が漂う大人の街…

[illegible]とは[illegible]、落ち着いた[illegible]のレストランやオフィスビルが立ち並ぶ。[illegible]のコンサートホール[illegible]オアシスとして名高い青葉公園[illegible]もある。また、[illegible]やTV局が[illegible]の情報[illegible]イベントのあるときには人であふれかえるという。



ミニゲームの「カジノ」も健在!!

前作でも好評だったミニゲーム・カジノの存在が確認されたぞ。詳しいことは謎だが、今回もレアアイテムの宝庫と思って間違いないだろう。気になる内容は以下の４種類!!



物語を彩る乙女たち

今回は、セブンスに通うリサのクラスメイトの中から、魅力的な３人の少女を紹介しよう。[illegible]、リサの親友の未歩と麻美。彼女たちは[illegible]いつまで[illegible]られるのか？ [illegible]は、[illegible]を受けているキャラもいるとか……。



CharacterFile 1

セブンスが誇る情報通

セブンスの新聞部部長にして良家の息女。体育の授業でコケて鼻血を出したことから、ハナジーの愛称で呼ばれている。ぽっちゃりとした体型と愛嬌たっぷりでおっとりとした性格のおかげか、クラスメイトの誰からも慕われている。



▲新聞部として奇病事件を追う彼女。もしかすると、噂屋よりも頼りになるかも？



華小路雅（ハナジー）

CharacterFile 2

ノリの軽いお気楽娘

リサの親友で、３人組の中では最も開放的な性格をしている。そのため、麻美に呆れられることも多々あるが、得意の猫真似で根負けさせてしまう。成績は今ひとつだが、体育の評価だけはトップクラス。



◀つまりい、コギャルっぽい性格って感じい？

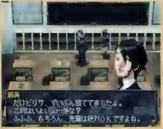


荻嶋未歩（みーほ）

CharacterFile 3

３人組のまとめ役

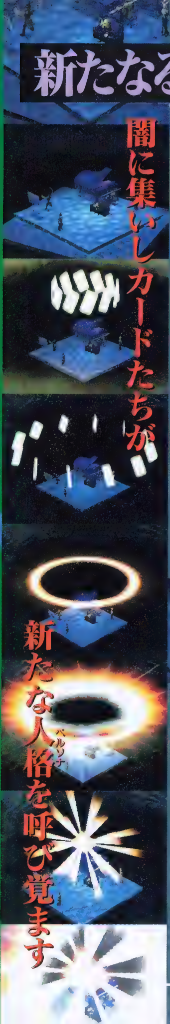
リサや未歩と比べるとかなり落ち着いた性格で、成績もなかなかという優等生タイプ。また、料理の腕もかなりのモノで、３人で集まってはパスタなどをサラッと作っていたという。



◀勉強だけでなく、恋愛に関しても優等生のようだ。



柴田麻美（あさっち）



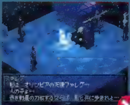
闇に集いしカードたちが

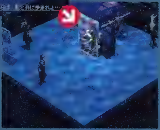
新たな人格(ペルソナ)を呼び覚ます

新たなるシステム

『2』のペルソナ召喚では、好みの能力を付与できる!? しかも、悪魔と契約すれば、体力回復や情報提供などイイコトだらけだ。もちろん、使い勝手の良さそうなフリータロットも見逃せないぞ。

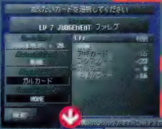
タロットカード＋αで、ペルソナ召喚が変わる!!

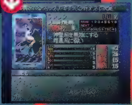




▲▶召喚されたペルソナはカードとなって、降魔したキャラに力を貸す。ただし、一度[illegible]体までのようだ。

新要素に触れる前に、『2』における召喚システムを整理しておこう。プレイヤーは悪魔との交渉によって、タロットカードを入手する。次に、ベルベットルームで複数のタロットを触媒にペルソナを召喚して、ペルソナカードを入手。このカードをキャラに降魔させることで、初めて戦闘中にペルソナの力を使うことができるのだ。ここまでは前作と似ているが、ペルソナ召喚時の儀式に注目！ 今回は新たに、魔法を司る「マジックカード」と、ステータスを司る「インセンスカード」、すべてが謎に包まれた「マテリアルカード」という３つのカードが登場する。これらのカードとタロットを組み合わせてペルソナを召喚すれば、能力や所持魔法が強化されたペルソナが降臨するのだ!!





▲▶マジックカードの「ガルカード」を組み合[illegible]ペルソナに、「ガル」の[illegible]魔法が備わった。

～ベルベットルームの住人たち～

CharacterFile 4

ベルベットルームの主

無意識と現世の狭間に位置するベルベットルームの主。彼はフィレモンの従者で、ペルソナ使いがペルソナと接触する儀式を執り行っている。ペルソナを呼び出すに足る枚数のタロットを彼に渡すと、イビルホンを通じて無意識下に潜むペルソナに連絡を取り、その者の力となるべく召喚してくれる。





イゴール

CharacterFile 5

心の扉を開くピアノ弾き

彼が奏でる旋律はベラドンナの歌声と相まって、人が己の内なる存在と対話するために必要な安らかな精神状態へと導いてくれる。イゴールやベラドンナ同様、彼のピアノなくして儀式は成立しない。





ナナシ

CharacterFile 6

悪魔に魅入られし天才画家

神話や伝承に語られる神や悪魔に魅入られて、憑かれたように魔性の者を描き続ける天才画家。その目は現実にありながらも異界を映し、その耳は街の喧噪に代わって天使の歌声を聴いていたという。





悪魔絵師

CharacterFile 7

ペルソナ使いを讃える歌姫

天才的なオペラ歌手で、ナナシが奏でる旋律と出会うと、人を安らかな気持ちにさせてくれるという。前作では印象的な美声を披露してくれたが、今回はどのような調べを聞かせてくれるのだろうか？



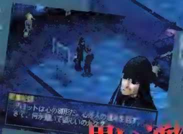


ベラドンナ

フリータロットとは…？

タロットカードの中には、フリータロットと呼ばれる無地のカードが存在する。これをベルベットルームの悪魔絵師に渡すと、望み通りの大アルカナを描いてくれるという。タロットの中には、悪魔とのコンタクトでは得られない[illegible]存在するため、悪魔絵師への依頼が唯一の入手手段となる。ちなみに、フリータロットがどこで手に入るかは明かされていない。





▲[illegible]師にフリータ[illegible]手渡して、望[illegible]アルカナ名[illegible]



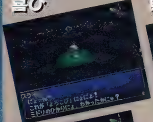
◀一覧には、見慣れないアルカナが!?

思い通りのアルカナカードが手に入る!!

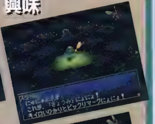
悪魔の感情に隠されたヒミツ

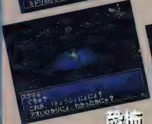
前作同様、悪魔はコンタクトの内容によって、さまざまな感情を示す。彼らの感情は、喜びなら契約、怒りは決裂、恐怖は逃亡、興味はタロットカード入手へとつながっているぞ。

喜び



興味





恐怖



怒り

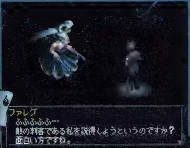
コンタクト次第で悪魔との契約も可能!?

コンタクトによって悪魔の「喜び」の感情が膨れ上がると、悪魔の方から契約を呼びかけてくる。ここで彼らの申し出に応じると、悪魔と契約を結ぶことができるのだ。『2』では悪魔の感情ゲージが表示されないため、彼らの動作や言葉、さらには音と光による演出が契約成立の手がかりとなる。悪魔との契約と聞くと、「代価として魂を～」というのがお約束だが、どうやらこれといったデメリットはないようだ。ただし、1度に何人(?)の悪魔と契約できるのか、レベルによる制限があるのかといった、詳しい条件はわかっていない。こうして契約[illegible]アイテムや情報提供といった形で協力してくれるぞ。[illegible]ることもあるとか……。



◀契約した悪魔と再[illegible]何を協力して[illegible]

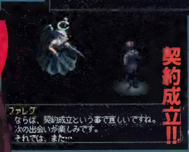




▲[illegible]刺客とはいえ[illegible]うまくコン[illegible]の「喜び」の感[illegible]幅を[illegible]



▲[illegible]約を[illegible]「はい」[illegible]立す[illegible]



契約成立!!

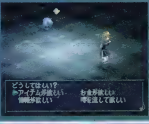
◀この[illegible]では、こ[illegible]ったメ[illegible]はシ。[illegible]会うと[illegible]楽しんだ。

アポロ

[illegible]ペルソナのひとつ。

契約成立によるメリットは？

[illegible]悪魔だからこそ知っている貴重な情報を教えてくれるのだ。さらに、悪魔に噂の[illegible]



▲[illegible]しも、希望通り[illegible]れるとは限ら[illegible]

次号から序盤戦の徹底攻略スタート!!

6/24発売!!

Comming Soon!

第3のパーティキャラ ペットモンスターの 数々の秘密に迫る!!



気に入った"ペットモンスター"と冒険の旅へ！　PS版『聖剣伝説』では、自分でモンスターのヒナを捕まえて、育てるという新たな要素があることが判明。今回の記事では、ペットモンスター入手・育成の流れを詳しく解説していくぞ。

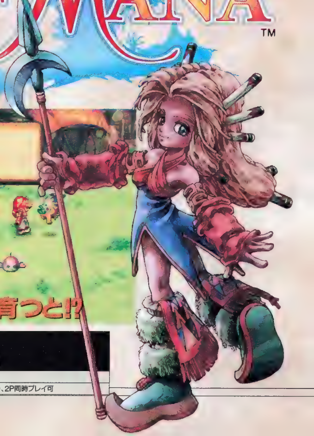
聖剣伝説 LEGEND OF MANA™
レジェンド オブ マナ



モンスターのヒナを捕まえてモンスター牧場へ!



モンスターが育つと!?



聖剣伝説
LEGEND OF MANA

7/15 A・RPG	▶¥6,800(予)　▶スクウェア ▶MC(2ブロック)、AC(DS対応)、2P同時プレイ可



パーティメンバーは主人公+NPC+ペットモンスターの3人

出会い、協力し、支えあう……。個性豊かなＮＰＣたちとの関わりあいが、さらなる冒険を生み出す『聖剣伝説』の世界。今回の最新情報では、そんな主人公とＮＰＣの旅に同行する第３のキャラクター、ペットモンスターの存在が公開されたぞ！　今度の冒険は、主人公+ＮＰＣ+ペットキャラクターという３人（？）１組の編成で展開する。そこで、まずはそれぞれのキャラクターが、冒険の中でどんな役割をになうのかをチェックしていくのだ!!

主人公

プレイヤーの分身であり、旅の中で「アーティファクト」を入手してランドメイク（世界の構築）していく冒険者。その使命や目的は、今のところ謎だ。



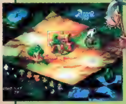
主人公（男性）

▶主人公の性別は選べる。また、名前も自由に設定できる。



主人公（女性）

◀性別の違いは、ゲーム中のセリフなどに微妙に影響するぞ。



▲ランドメイクすることには、どんな目的があるのか……？

NPC

迷子の真珠姫を捜す瑠璃、交易路を無事に通ろうとするニキータなど、NPCたちは異なる目的や事情を抱えて主人公に接する。彼らと関わりを持つことで、主人公は新たな冒険に遭遇し、アーティファクトを手に入れていくのだ。また、戦闘になると、NPCたちは得意なアビリティや必殺技で主人公を援護してくれる。



▲さまざまな形で主人公に関わるＮＰＣたち。彼らとの交流は、主人公の心に何をもたらすのだろうか？



▼ＮＰＣとの出会いは、主人公を冒険に導く。それがアーティファクトの発見につながるぞ。

ペットモンスター

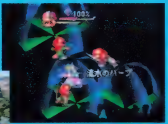
新たに公開された３番目のパーティキャラ、ペットモンスター。このモンスターはイベントなどで仲間にするのではなく、プレイヤーが育てて冒険に連れていくものだ。しかし、モンスターを一人前にするには、苦労と楽しさに満ちた数々のステップを踏む必要がある。次のページから、その育成システムを詳しく紹介するぞ！



▶ペットモンスターの育成は、モンスターの"ヒナ"を捕まえるところから始まる。何に育つかは、育ててみてのお楽しみ。

注目！「魔法」の新システム発覚！

アビリティや必殺技と並んで、バトルの勝敗を大きく左右する「魔法」の要素。ペットモンスターの存在と併せて、今回の最新情報ではその秘密も明らかになったのだ！　本作における魔法のポイントになるのは、世界に息づくさまざまな力を司る８人の精霊たちと、精霊の力がそそぎ込まれた４系統の「魔法楽器」。楽器の力で魔法を使うメルヘンな雰囲気と、精霊の力で激しく敵にダメージを与える攻撃性、その相反する２面性を備えた魔法のシステムに、ここでは鋭く迫っていくぞ!!



▶水の精霊の力が込められた「流水のハープ」を使う（奏でる？）主人公。そして、精霊の力がほとばしる！



▲同じ系統の楽器でも、込められた精霊の力が違えば発動する魔法が異なる。魔法の種類はとにかく豊富だ。



▶無数の剣がモンスターを刺し貫く！　美しく、激しいエフェクトにも注目だ。

精霊の力が込められた魔法楽器を購入!

本作の世界には、フルート、ドラム、マリンバ、ハープという４系統の魔法楽器が存在する。そして、左の画面写真の「大地のドラム」や「流水のハープ」のように、あらかじめ精霊の力が込められた魔法楽器をショップで買えば、魔法が使えるのだ。



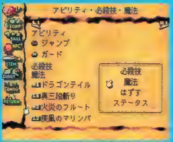
◀楽器は武器や防具と一緒に売られているようだ。この世界では一般的なものなのか？

８体の精霊



ボタン１つで魔法発動!

購入した魔法楽器は、ただ持っているだけでは効果を発揮しない。魔法を使うには、アビリティや必殺技と同じ要領で、使いたい魔法楽器をボタンに割り振る必要があるぞ。戦闘中にはそのボタン１つで、魔法を発動できるのだ。同時にボタンに割り振れる魔法の種類は最高４つまで。ただし、必殺技のボタンと共用なのでバランスが大事。



ペットモンスターを捕まえて育てよう!

チームワークを活かしてモンスターと戦う、パーティバトルも『聖剣』シリーズの大きな魅力。3番目のパーティキャラであるペットモンスターは、主人公がヒナから育てて信頼関係を築き、冒険の苦楽をともにする大切なパートナーなのだ。その性質は、バトルで頼りになる心強いものから、連れているとかわいい愛玩動物的なものまで多種多様。一部の例外を除いてほとんどのモンスターをペットにできるぞ。ここではそんな、ペットモンスターを育てるプロセスを紹介する。

ペットモンスター入手・育成の流れ

老木トレントに種を飲ませる → トレントから実を入手 → 実をエサにヒナを捕獲 → 郵便ペリカンでヒナを牧場へ → 小屋でヒナを育てる(最大5匹)

放牧(最大3匹)
成体になったモンスターは放牧できる。スキンシップをとってなつかせよう。

↕

パーティに加える
冒険にモンスターを連れ出すと、経験値を得てどんどん強くなっていくぞ。

エサの入手

POINT トレントに"種"を飲ませて、エサに使う"果実"を入手



さまざまな種から果実を育てる

主人公が住むマイホームの隣には果樹園があり、そこには世界の根源たるマナの流れをになう老木、トレントがそびえ立っている。ペットモンスターのヒナを捕獲するには、まず戦利品で手に入る"種"を彼に飲ませて、モンスターの好物である"果実"を育ててもらう必要があるぞ。

種をトレントに飲ませる



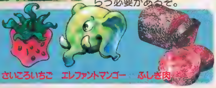
キャットアプリコットの実を入手



▲トレントに種を飲ませるとき、その組み合わせは自由に決められる。試しに「おおきな種」と「ほそながい種」を飲ませたら、「キャットアプリコット」に育ったぞ。

果実の種類はさまざま

戦闘後に入手する種には豊富な種類がある。それをどんな組み合わせでトレントに飲ませるかで、育つ果実の種類も違ってくるのだ。



タマネギ剣士ドゥエルの SYSTEM CHECK 1

マナレベルと果実の関係

種の組み合わせ以外に、ランドに流れるマナのレベルと曜日も、育つ果実に影響する。詳しいことはまだわからないが、ランドの配置や曜日の流れによるマナの変化が、トレントが育てる果実に影響を及ぼすらしい。奥深い世界観の『聖剣』ならではの設定だ。



▲マナと果実の関係を語るトレント。彼からは様々な知識を授かることになりそう。

ヒナの捕獲

POINT エサでヒナの注意をそらし、素早く捕まえるのだ!



細心の注意を払い、ヒナを捕獲せよ

ヒナのエサに使える果実か肉を手に入れたら、いよいよ捕獲作戦を開始だ。卵から足だけが突き出たような外見のヒナは、ダンジョンなどのモンスターが生息する場所の片隅で発見できる。しかし、非常に警戒心が強いため、エサで注意をそらして近づかないと逃げてしまうのだ。

①まずエサを選んで



◀モンスターにも食べ物の好みがある。エサの選択はとても重要。

②ヒナが夢中で食べているスキに



▲うまくエサで気を引いても油断は禁物。見つかると逃げてしまうので、背後からゆっくり近づいて……。

③背後から近寄って捕獲



▶見事、ヒナの捕獲に成功。「獣ヒナ」、「魚ヒナ」など、ヒナには系統があるぞ。

ふき出しの中に注目

ヒナの心情や行動は吹き出しでわかるようになっている。移動中は向いている方向が矢印で表示される。



◀見つかると!マークが。

▶好物のエサにご機嫌。

タマネギ剣士ドゥエルの SYSTEM CHECK 2

配達は郵便ペリカンにおまかせ

ヒナの捕獲に成功すると、歌声とともに郵便ペリカンが飛んでくる。彼女は主人公がどこにいても現れて、ペットモンスターを育てるモンスター牧場へとヒナを運んでくれるぞ。ヒナの送り届けは郵便ペリカンにまかせて、プレイヤーは気がねなく冒険を続行できる。



郵便ペリカン
▶プリティな目元が素敵なヒナの配達人。



◀ヒナがいるところ、どこにでも飛んでくるぞ。

モンスター牧場(育成)

POINT ヒナから成体へ、モンスターの成長過程を見守ろう



自由にモンスターを育てられるのだ!

モンスター牧場も、果樹園と同様にマイホームの隣にある施設。捕獲したヒナはここに運ばれ、小屋の中で成長する。牧場では最高で5匹まで、ペットモンスターを飼育できるぞ。やがて、いくつかの変化の段階を経て成長したヒナは、立派なモンスターの成体に成長。成体になったモンスターは放牧が可能になり、牧場に立ち寄ればいつでもスキンシップをとれるようになる。なつけばより強力な仲間になるぞ。もちろん、すぐ冒険に連れ出すことも可能だ。



▲獣ヒナがモンスターのラビに成長！下の2匹も、もうすぐふ化するようだ。

タマネギ剣士ドゥエルの SYSTEM CHECK 3



育て方で性格が変わる

成体になったモンスターは放牧が可能だが、そのまま小屋の中で育てることもできる。放牧で育てたモンスターは活発な性格になり、逆に小屋で育てたモンスターは慎重な性格になるぞ。モンスターの性格は、戦闘中の行動に反映される。

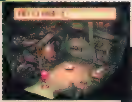


▶どちらの性格に育てるかは、プレイヤーしだいだ。

牧場の小屋



牧場の小屋では、成体になる前のヒナの育成と、慎重な性格に育てたいモンスターの養成ができる。ヒナは獣ヒナ、魚ヒナなど多彩な系統があり、同じ系統のヒナでも、捕獲したランドやマナの状況によって違うモンスターになる。また、慎重な性格のモンスターは、戦闘で防御や回復重視の行動をとる。



◀どんなモンスターになるかは育ててのお楽しみ。滅多に捕まえられないモンスターもいる。



▲与えるエサにも気を配って、ペットモンスターを育てるのだ。



◀手塩にかけて育てたペットモンスターの、パラメータを確認。さっそく、冒険に連れていく？

牧場で放牧



放牧したモンスターは活発な性格になり、戦闘で積極的に戦う。また、放牧中のモンスターとは、スキンシップをはかることで仲良くなれる。放牧できるのは同時に3匹までだぞ。

◀モンスターをなでると、そのときの状態がわかる。

モンスターの一部を公開

個性豊かなモンスターたち。一緒に冒険する日が待ち遠しいのだ。



モンスターを連れ出そう

POINT 育てたモンスターと一緒に、冒険に出発だ!

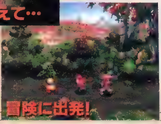


冒険でレベルアップ!

成体になったペットモンスターは、パーティに加えて冒険に連れ出せる。モンスターも主人公と同じように経験値でレベルアップし、どんどん強くなっていくぞ！ また、モンスターの性格は主人公と一緒に冒険をすることでも変わっていく。その変化を見守るのも楽しみの1つなのだ。ヒナから育てたモンスターと冒険を共にし、苦楽を乗り越えていけば、さらに愛着が深まること間違いなし。『聖剣』ならではのパーティバトルをより深く楽しめるぞ。



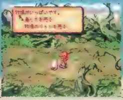
▲苦労のかいあって、立派に成長したペットモンスター。出発の時が来た！



▶草原をゆく主人公たち。モンスターが一緒だと、それだけで心強い。

育てたペットは売ることもできる

自分の持っているヒナや新しく捕まえたヒナは売ることも可能。ペットを持てる数は制限があるので制限を超えてしまった場合には売るしかない。



◀これで冒険の資金を稼げるかも!?

タマネギ剣士ドゥエルの SYSTEM CHECK 4



シンクロで能力を発揮!

戦闘中に仲間のキャラが近くに寄ると、画面上部に青い稲妻のようなラインが走り、特殊な効果を発揮する「シンクロ」。ペットモンスターにはなんと、このシンクロの能力が備わっているぞ！ 発揮する能力はモンスターごとに異なり、その効果もさまざまなのだ。



◀能力はステータス画面で確認できる。

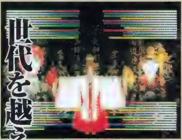


▶ペットモンスターと寄り添って戦えば、戦闘がグッと有利になる。

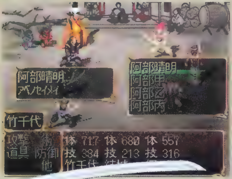
発売日(6月17日)からスグに遊べる！　さらに6月15日発売の「D20」体験版でも迷わない!!

発売直前『俺屍』の歩き方

基礎攻略編



一族は戦い続ける!!



いよいよ登場する期待のRPG『俺の屍を越えてゆけ』。発売を1週間後にひかえた今回は“『俺屍』の歩き方”と題して、基本的な知識を順を追って紹介していくぞ。さらに最初の戦いの舞台となる3つの迷宮の、その本殿に入る直前までを大攻略だ!!



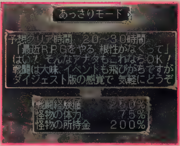
CHARACTER ART FILE 1
剣士



最も基本的な職業。前列1体しか攻撃できないが、強力な刀を装備し、重い鎧も着こなす。派手さはないものの、攻防の要として、最後まで頼れる存在なのだ。必ず1人はパーティに入れておきたい。

基礎の基礎　4つのプレイモード

『俺屍』では、最初にゲームモードを「あっさり」、「しっかり」、「じっくり」、「どっぷり」の4つから選択できる。これは戦闘における経験値・敵の体力・敵の所持金の数値を、4段階から選べるというもの。同じ敵と戦っても得られる数値が変わってくるので、ゲームの難易度に格段の差が出てくるのだ。一番簡単な「あっさり」では、経験値やお金が「どっぷり」の2倍以上に。どれを選んでも特にイベントなどには影響せず、またプレイ開始後も自由に変更できるので、状況に応じて選択しよう。サクサク進めたい人にも、手強いRPGが好きな人にも嬉しい機能だぞ!!



▶時間がなければ「あっさり」で。「どっぷり」だとかなり手強くなるぞ。



◀成長がメインのゲームだけに、獲得できる経験値（戦勝点）が増えればプレイはかなり楽に。

俺の屍を越えてゆけ

おれのしかばねをこえてゆけ

6/17 RPG	▶¥5,800　▶SCEI
	▶MC（6ブロック）

プレイ開始時に知っていると便利な知識を紹介！

Lesson 1「弱小一族」スタート時



まずはプレイの最初から。コマンドは多いし、味方は2人だけだし、途方に暮れているかもしれませんが、千里の道も1歩からよ♥

始まりは2人きり



名前を入力して、ゲームモードを決定すると、次は最初の交神の相手となる神を、4人の中から選択するよう求められる。最初はこのとき生まれた子どもと、2人きりで戦いを進めることになるので、ここは重要なポイント。もっとも誰を選んでも特に違いはないので、相手は顔で選んでしまっても構わない。ゲームが始まったら、さっそく2人のステータスを確認してみよう。主人公は剣士、子どもは薙刀士だ。

▲戦力に乏しいとはいえ、序盤の敵なら十分対抗していけるぞ。



◀まずは戦力の確認から。一族の歴史はここから始まるのだ。

とりあえず「出撃」!!

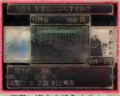
そしてプレイ開始。いきなり出現するコマンドの群に最初は戸惑うかもしれないが、ここはイツ花のアドバイス通り、とりあえず出撃しちゃうのが吉なのだ。慎重なキミは、出撃する前に説明コマンドを使って、おおまかな情報などを確認しておこう!!



▲こう見えても信頼できるイツ花の助言。さすがは天界の使者!?

武器・防具の購入は？

鬼の襲撃で壊滅状態の京の都には、現在ろくな店が存在しない。多少は性能の高い装備も売っているが、出撃すれば敵や宝箱から入手できるので、あえて購入する必要はないのだ。都の復興が進んで品ぞろえが充実するまでは、回復薬の補充程度に留めておこう。



▲復興に資金を投入するまでは、ご覧の通り貧弱な品ぞろえのまま。

待望の3人目!!　「交神の儀」のタイミング！

1度の出撃に参加できるのは最大4人。戦力増強のために、すぐにでも交神を行いたいところだ。しかし奉納点がまだ少ないので、ランクの低い神様しか選べない。といって、あまりのんびりしていても寿命が…。だいたい半年後を目安に、奉納点を稼いでいこう。



◀奉納点が10点あれば、交神を行うことも可能だが…。



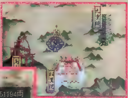
Lesson 2「興味本意」戦闘時その1



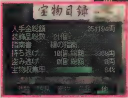
そろそろ余裕が出てきたかな？立派に初陣を飾って、自信もついただろうけど、油断は禁物。まだまだ学ぶことはいっぱいあるゾ!!

3つの拠点、どこから攻める？

基本的に、登場する鬼のレベルはどの拠点も同じ。だが迷宮の構造的には「相翼院」がもっとも易しく、「鳥居千万宮」が最難関となっている。まずは「相翼院」で戦闘や歩き方のコツをつかみ、それから残りの2カ所を攻略していこう。迷宮ではこまめに体力を回復して、危なくなったら即帰還だ!!



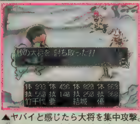
▲出撃先は3つの場所から自由に選べるぞ。



◀倒した敵や宝の情報を、攻め込む前に確認することができるぞ。

大将を討つか、敵を一掃するか…

戦闘時の勝利条件は2つ。敵の大将の首を取るか、全滅させるかだ。戦勝点は倒した敵の分しか入らないので、できれば全滅させるのが一番。しかし思わぬ苦戦を強いられたときや、技を温存しておきたいときは、大将を集中攻撃するのが有効だ。スロットでほしい宝物が出たときも、持ち逃げされないように速攻で大将を倒してしまおう。



▲ヤバイと感じたら大将を集中攻撃。逃亡を選ぶより安全な場合が多いぞ。

宝箱ゲットか、先を急ぐか？

1回の出撃で迷宮を探索する時間は限られている。そのため宝箱の回収を重視するか、無視して先を急ぐかの方針を明確にしなくてはならない。奥に進むほど敵は強くなるが、当然収穫も多いのだ。現在の戦力と相談して、序々に探索の範囲を奥へと移していこう。



◀宝箱の中身も、先へ進むほど豪華なものに変わっていくぞ。

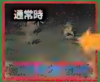
だが フィーバータイム中は斬りまくるべし！

時間経過を表す画面左上の8つの炎。時々これに赤い炎が混じっていることがある。実はこの時こそレアアイテムを獲得する最大のチャンス。この炎の順番がきてから燃え尽きるまでの間は、スロットが貴重な宝に止まりやすくなっているのだ。とにかく戦いまくれ!!

赤い炎がフィーバータイム

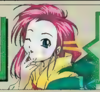


▼その差は一目瞭然。先を急いでいるときも、自分から戦闘を仕掛けるようにしてみよう!!





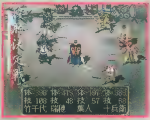
Lesson 3「必修事項」
戦闘時その2



それじゃさらに詳しいレッスン、イッてみる？　何も考えずに突っ込むだけの男は私、大嫌い。どーせやるなら効率良くいきましょ♥

「選考試合」は必ず参加!!

3月と8月の、年に2回開催される「朱点童子公式討伐隊選考試合」。必ずしも参加する必要はないのだが、優勝すれば莫大な賞金がもらえる上に、効率良く戦勝点（と奉納点）を稼ぐことも可能。ある程度戦力が整わないと優勝は難しいが、始めのうちから必ず出場して、賞金と戦勝点を稼ごう。



◀1本勝ち（敵の全滅による勝利）すれば、ボーナスも出るぞ。

序盤での「長居」は禁物！

迷宮への出撃期間は基本的に1カ月。「期間延長」を選択すれば、引き続き探索を続けることもできる。しかし、「投資」などの通常コマンドが実行できない上、健康度に応じて基本能力値が減少してしまうのだ。レベルの低い序盤では非常に危険。よほどのことがない限り、1カ月で切り上げよう。



◀健康度が減っていると、危険なまでに能力値が下がる。

「強化月間」も利用しよう！

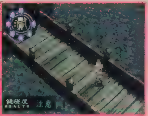
たまに帝からのお触れが出回り、迷宮の1つが指定されることがある（発生はランダム）。指示に従ってその迷宮で鬼や妖怪を倒すと、働きに応じて報奨金が支払われるぞ。この「討伐強化月間」のお触れが出たら、臨時収入のビッグチャンス!!　特に予定がない限り、その迷宮へ向かうようにしよう。



◀報奨金は嬉しい臨時収入。これが馬鹿にならない金額なのだ。

序盤のダッシュも危険行為!!

⊗ボタンダッシュは、『俺屍』でも移動時間を短縮する重要なテクニック。ただしダッシュ中は常に体力が減少しており、残り体力が7割を切ると、健康度まで下がり始めてしまう。これは初心者が必ず1度は陥る落とし穴なのだ。残り体力に常に注意を払い、警告が表示されたらすぐに回復させよう!!



◀序盤はこまめに回復。負傷したまま走るのは特に危険だぞ!!

覚えておきたいプレイ開始時の「年間行事」

- ■3月「朱点童子討伐選考・春」
- ■6月～7月「白骨城出現」
- ■8月「朱点童子討伐選考・夏」
- ■11月～12月「大江山開山」

これらの予定を参考にして、年間計画を建てるのが攻略の基本だぞ。

一族の宿命「短命」の呪いがもたらすもの

ゲームが順調に進み始めた矢先に、突然やってくる一族の死。一族の者は朱点童子の呪いで、最大でも2年程しか生きられないのだ。そこで重要なのが世代交代のタイミング。短い一生で培った経験や奥技を絶やさないためにも、1年2カ月を越えた一族は必ず隠居させ、交神の儀で後継者を残すようにしよう。年齢を毎月確認して、先を見すえた計画を建てろ!!

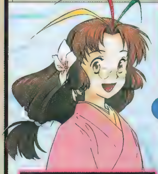




▲壮絶なまでの当主の遺言。この無念を乗り越え、いつか朱点童子を倒すのだ!!

◀負傷していないのに健康度が下がるのは、寿命が近い証拠。こうなる前に交神を。

イツ花と歩む電撃一家復興絵巻 その3



ハアーイ♥　イツ花でーす!!　今回は電撃家の復興をメインにお送りしていく、都の再興を♥子をお伝えしまーす♥

やって良かった♥ 都の復興♥♥



復興には とにかくお金！

お金を投資すれば、荒れ果てた都を復興することができます。最初は無駄に思えるかもしれませんが、いつか必ず一族のためになることですから、こまめに実行してくださいネ。商業・宗教・娯楽・公共の部門があって、それぞれ効果が異なりま～す!!



お店が充実♥

復興が進めばお店の品が充実します。投資したら確認して下さいね♥



こんなお楽しみも♥

娯楽部門に投資すれば新規開店するお店も…。楽しみですよね!!



お金儲けだって♥

公共部門なら相場屋さんが。先物取引で儲けちゃいましょう!!



お祭だって開催される!!

宗教部門なら交神で使う奉納点が下がる。お祭も!?

CHARACTER ART FILE 2
壊し屋



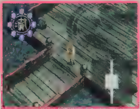
「槌の指南」を手に入れると選べる職業。剣士と同じで前列1体しか攻撃できないが、その破壊力はケタ違い。巨大な槌の一撃で、立ちふさがる鬼たちを木っ端みじんに粉砕していくのだ!!　その分、術や素早い行動はやや苦手。だが、それを補って余りある戦果が期待できるぞ。

先行攻略 プレイ開始時から出撃できる「九重楼」「相翼院」「鳥居千万宮」3つの拠点を攻略!!

それでは『俺屍』攻略の入門編、3つの拠点の導入部をバッチリ紹介していこう。プレイ前にこのページをじっくり読んで、万全の態勢で朱点童子討伐に臨むのだ!!

★自動生成ダンジョンのルートを解説

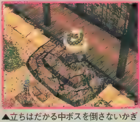
『俺屍』の迷宮は、一部がランダムマップになっていて、出撃するたびに地形が変わってしまう。そのためマッピングなどの攻略法は無意味だが、その法則を見切ることができれば探索がグッと楽になるぞ。基本的にボスが登場する場所などは固定されており、そこに至るまでの道のりが毎回変化する。迷宮ごとの基本構造は以下で説明していくので、実際に足を踏み入れて研究してみよう!!



▲それぞれ特徴ある構造になっている。ポイントを把握して効率良く進もう!!

★各拠点に共通していえるコト

どの迷宮もボスや手強い鬼が待ち構える本殿と、本殿への通り道となる部分の2つで構成されている。本殿への入り口の前には中ボスが待ち構えているので、準備を完全に整えてから戦いを挑むべし。今回はこの中ボスまでの道のりを紹介しているぞ。本殿は敵が強力になる反面、得られるお宝もそれだけ豪華に。中ボスを楽に倒せるようになったら、入り口まではダッシュで走り抜けろ!!



▲立ちはだかる中ボスを倒さないかぎり、先に進むことは出来ないのだ!!

鳥居千万宮 Toriisen man guu 多層構造の迷宮。迷子に注意

[illegible]



▲4色の鳥居のうち、先に進める鳥居の色は季節によって変わるぞ。

鳥居の色で行き先が変化

色とりどりの鳥居をくぐって先に進んでいく、特徴的な造りの迷宮。青赤緑黄の鳥居のうち、1色だけが本殿へと通じている。どの色かは季節で変化し、春(3～5月)は赤、夏(6～8月)は緑、秋(9～11月)は黄、冬(12～2月)は青。火や土の属性が高い敵が多数出現するぞ。

進めば進むほど広くなるぞ!

「鳥居千万宮」のマップはいつも同じで、鳥居の色と配置が毎回多少変化する。先に進むごとにマップが広くなるので、目的の鳥居を見つけるのも一苦労だぞ!!



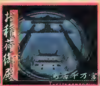
◀入り組んだ構造のため、敵との接触も多くなるぞ。

BOSS

本殿前の大鳥居を守っているのは、3匹の狐が合体した姿の「稲荷ノ狐次郎」。強力な爪の攻撃と火炎系の術を得意としている。体力も高いので、長期戦覚悟で慎重に戦おう。同名の神様が行方不明だが…!?



Go to the Next Stage!

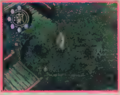


相翼院 Sou yoku in 難易度が低く、初心者に最適

[illegible]

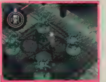
島から島へ、橋を渡って進もう!

浮き島をつなぐ何本もの橋で構成された、最も難易度が低い迷宮。島に渡る橋は1本道なので、道に迷う心配は皆無。逆に囲まれると逃げ場がないので、水面から飛び出してくる鬼には気をつけよう。行き止まりの島には宝箱が置いてあるので、序盤はその回収を目的に探索していくといいぞ。



▲最初はこの迷宮から。水と風の属性が高い鬼が多く出現するのだ。

入り口のボスもいないので、楽に進める!!



▲見るからに怪しい石像が存在するが、とりあえず害はないようだ。

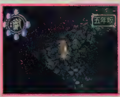
ほかの迷宮と違って、ここには中ボスが存在しないので、比較的容易に本殿までたどりつくことができるはず。しかしここから先は敵のレベルが段違い。構造もはるかに複雑になっているので、奥へ進むかどうかの決断は慎重に!

Go to the Next Stage!



九重楼 ku juu rou 直進系。注意するのはボス戦

[illegible]



▲薄暗い林の中の道。敵を避けながら、ダッシュで走り抜けよう!!

総合的な能力が問われてくるぞ

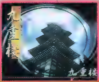
「相翼院」に似た、2股分岐が連続する作りの迷宮。道をふさぐ敵の数がかなり多いので、端から戦っていてはとうてい時間が足りなくなるぞ。迫りくる敵をダッシュで回避して、先へと進むテクニックを磨いていこう。石階段を3回登って巨大な山門をくぐれば、中ボスとの戦闘が始まるぞ。

BOSS

おそらく最初に戦うことになる中ボス、「七天斎八起」。強敵だがさほど体力は多くないので、強気で攻めていこう。



Go to the Next Stage!



そして、本拠地へ…!

今回紹介したのは広大な迷宮のほんの一部。本殿に踏み込んでからが本当の戦いの始まりなのだ。次回は詳細なデータを基に、3つの迷宮を最深部まで攻略。さらに夏の間だけ出現する白骨城も紹介する予定だぞ。楽しみに待て!!

次号必見!

DEWPRISM
デュープリズム

秋予定 A・RPG	▶価格未定	▶スクウェア
	▶MC(ブロック数未定)	

DEWPRISM™
デュープリズム

『ゼノギアス』の開発メンバーが放つ、スクウェアの最新アクションRPGが登場!!

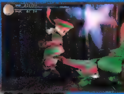
主人公 ルウ



優しく純粋だが、どこか影のある少年。育ての親でもある姉のクレアを〝死の右腕〟に殺された過去を持つ。モンスターへの変身能力を持つが、そこには悲しい宿命が隠されている。

Battle Style
モンスターに変身し、様々な技で戦う!!

ルウの攻撃方法は、アークエッジによる全ての攻撃と、モンスターへの変身能力。変身することで、モンスターの持つ特殊攻撃を使いこなすことができるのだ。



▶巨大なモンスターを粉砕!!



◀モンスターに変身しての戦いだ!!

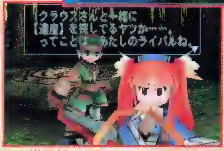
Story

育ての親であるクレアを死の右腕と名乗る男に殺されたルウ。クレアの蘇生を切望する彼は、死者をも生き返らせる究極のマジックアイテム、デュープリズムを探す旅に出る。

WORLD ●ワールド



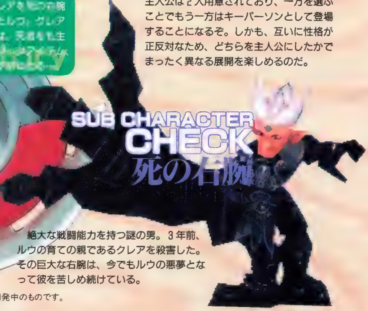
▼ファンタジー世界を舞台に２人の主人公が活躍する。



同じ世界観で、2つのストーリーが展開!!

ゲームの舞台となるのは、魔法や奇跡が実在する正統派ファンタジー世界。この世界で冒険を繰り広げる主人公は２人用意されており、一方を選ぶことでもう一方はキーパーソンとして登場することになるぞ。しかも、互いに性格が正反対なため、どちらを主人公にしたかでまったく異なる展開を楽しめるのだ。

SUB CHARACTER CHECK 死の右腕



絶大な戦闘能力を持つ謎の男。３年前、ルウの育ての親であるクレアを殺害した。その巨大な右腕は、今でもルウの悪夢となって彼を苦しめ続けている。

スクウェア最新作は超快適ファンタジーアクションRPG!!



主人公・ミント

わがままで自己中心的な女の子。さる王国の王女だったが、身勝手な性格が災いして妹に王位継承権を奪われてしまう。その復讐（逆恨み？）と、あわよくば世界征服を果たすため、現在はデュープリズムを求めて旅をしている。強力な魔法能力を持っているが、己の欲望のためにしか使用しない。



SUB CHARACTER CHECK マヤ

デュープリズムを始めとした「遺産」の封印を守る王国の次期女王。ミントの妹だが、姉と違って穏やかで品があり、国民の信頼も厚い。が、ミントとだけは憎悪むき出しで熾烈な姉妹ゲンカを繰り広げる。

Story

傍若無人な振る舞いが災いし、国を追われたミント。王位継承権を奪った妹への復讐と、ついでに世界征服を目指し、究極のマジックアイテム、[illegible]を探す旅に出る。その強力な魔法[illegible]大限に利用して……。

Battle Style 強力な魔法で敵を一掃!!

[illegible]の攻撃方法は主[illegible]の攻[illegible]も様々なバリ[illegible]。うまく使えば複数の敵を一気に倒すことだってできるのだ。

[illegible]だけでなく、体を使った攻撃も得意





◀拡散魔法で[illegible]にも。



GRAPHIC ●グラフィック





グルッと回転!

◀▼緻密に再現された世界。フル３Ｄだから、この通り回転も可能なのだ!!

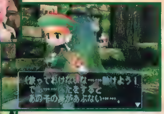
高解像度グラフィックで創り出されるフル3D空間!!

ゲームの大きな魅力の１つは、やはりそのグラフィック。ハードの性能を極限まで引き出した高解像度グラフィックで構築されたフル３Ｄ空間は、まさに圧巻の美しさを誇っている。もちろんフル３Ｄ空間であるため、視点の変更だって自由自在なのだ。さらに、アクションRPGの命とも言える操作感も追求されており、単純かつ快適な操作性を実現。世界を駆け回るだけでも楽しいゲームとなっているぞ。

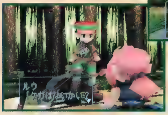
EVENT ●イベント



▲森でゴロツキに絡まれる女の子を発見したルウ。



▲正義感の強い彼は放っておけず、救出に立ち向かう。



◀見事ゴロツキを倒し、女の子を無事救出!!

生き生きしたキャラたちによるイベントシーン

物語を彩るイベントシーンでは、キャラクターが自然な演技を見せてくれる。表情がころころ変わったり、服や髪が揺れたりと、とにかく芸が細かいのだ。また、同じイベントでも、主人公によって内容が異なることにも注目。上は序盤に起こるイベントをルウでプレイしたもの。ミントでプレイした場合、登場人物は同じだが、まったく展開が変わってくるのだ。



アシュレーは伝説の剣を引き抜けるのか？

[illegible]が決まり、式典に参列したアシュレー。そこに[illegible]が運ばれてきた。これを引き抜いた者は英雄として認められるのだ。彼は剣に手をかける。そして……。

期待高まる正統派RPGの最新情報を大公開!!

ワイルドアームズ 2ndイグニッション

敵味方を問わず魅力的なキャラクター、迫力ある視点が楽しめるバトルシーン、グッズと呼ばれるアイテムを[illegible]など、[illegible]の正[illegible]RPG『ワイルドアームズ』。その[illegible]「アームズ2」の[illegible]が少しずつ見えてきた。[illegible]キャラやゲームシステム、グッズなどの情報を紹介。しっかりチェックしよう。



ワイルドアームズ 2ndイグニッション	
秋予定	▶価格未定(CD2枚組) ▶SCEI
RPG	▶MC(1ブロック)

NEW CHARACTER

マリナ・アイリントン



叔母と一緒にタウンメリアでパン屋をしている、アシュレーの幼馴染み。町には彼女のファンがたくさんいる。

最初に挑むことになるのはショートシナリオ！

ゲームを始めると3つのシナリオをプレイすることに。これをクリアすることで、アシュレーたちの3人の置かれている立場がわかるようになっている（マルチオープニング）。また、このシナリオでは、「ダッシュ」や「飛び降り」などのアクションやグッズの使い方を自然と覚えられるように作られているぞ。3つのシナリオをすべてクリアすると、いよいよ本編へ突入だ！

▼最初に3つのショートシナリオをプレイすることになる。ここでキャラの物語背景が明かされるぞ。



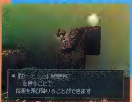


▲3つともクリアすると本編が始まる。これはマリナの家でアシュレーが会話をしているシーンだ。

SYSTEM

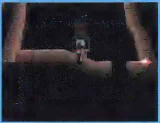
『アームズ2』の3つのシステムをチェック!

このゲームでポイントになる3つのシステムを紹介するぞ。[illegible]

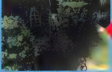


1 L1・R1ボタンでマップを回転させることができる

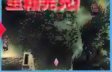
[illegible]



[illegible]







3人の力を合わせて敵や謎に挑むのだ!

アシュレーたち３人は、それぞれ独自の武器とグッズを駆使し、協力しあいながら冒険に望むのだ。

アシュレー



『アームズ２』の主人公で、銃士隊に所属している青年。見た目は優男風なのだが、実はかなりの力持ちである。愛用の大きな銃剣（騎兵槍とライフルを組み合わせた武器）を手に戦っていく。



リルカ



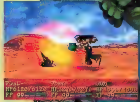
カードに記した簡易魔法陣を魔力の源とする魔法使い（クレストソーサレス）。元気で明るく、前向きな女の子で、感受性に富み喜怒哀楽がはっきりしている。そんな彼女の武器は可愛いパラソル。これで攻撃したり、魔法の発動体として使用したり、開いて盾にしたりする。



ブラッド

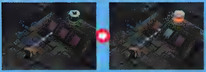


５年前、局地的な内戦の英雄として賞賛を浴びた男で、爆発物のエキスパート。だが、時代が変わると逆に大量殺人犯として投獄されてしまう。彼の武器は右手に装着している手甲のようなモノ。これで直接敵を殴る。単純な攻撃だが、その威力は脅威的だ。



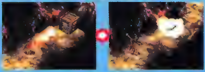
最初に入手するグッズは スローナイフ





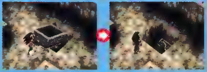
最初に入手するグッズは ファイヤロッド



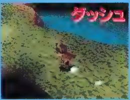


最初に入手するグッズは キックブーツ

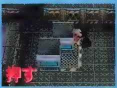




2 アクションを駆使してダンジョンの謎を解き明かせ!

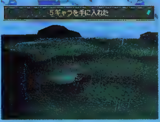








3 町やダンジョンをサーチシステムを使って見つけよう







VANDAL HEARTS® II
ヴァンダルハーツ

～天上の門～

奥深い戦略性と、劇的なストーリーが好評を博したS・RPG『ヴァンダルハーツ』の第2弾がついに登場！　その最新情報をお届けしよう。

ヴァンダルハーツII ～天上の門～	
7/8 S・RPG	▶¥5,980　▶コナミ ▶MC(ブロック数未定)

「II」の新たな魅力を徹底解剖!!

高低差の概念など、さまざまな要素を取り入れた戦略性豊かなバトルシステムと、"戦争"をテーマにしたドラマチックなストーリーが魅力だった前作。『ヴァンダルハーツII（以下『II』）』ではその魅力に磨きがかけられ、ゲームをさらに楽しくする新要素も豊富に盛り込まれている。今回はそんな『II』の新しい魅力をチェック！



◀新機軸「デュアルターンシステム」の導入により、戦闘の奥深さ、楽しさはさらにアップ！



▲世界をおおう戦乱の荒波に、ヨシュアは巻き込まれることに……。

CHARACTER FILE

ヨシュア

物語の主人公。幼い頃に両親を亡くし、叔父の手で育てられた。アデルに恋心を抱くものの、その身分の違いに悩む。

STORY& CHARACTER

新たな世界の新たな物語

『II』の物語は、前作のサステガリア大陸とはまったく別の、ログナント大陸を舞台に繰り広げられる。4大列強国の1つ、ナトラ王国の農夫の息子・ヨシュアが今回の主人公だ。今回も伝説や宗教、国家の権力争いなど、複雑な要素が絡みあう味わい深い戦いの、そして人間のドラマが展開されていくぞ。



◀魅力あふれる登場人物たちが紡ぎ出す物語に期待しよう。



CHARACTER FILE

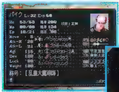
ラドラック枢機卿

狡猾な手段で教皇の地位を手に入れようともくろむ、邪悪な性格の聖職者。

BATTLE SYSTEM

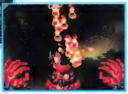
さらなる進化を遂げた戦闘システムに注目！

敵の行動を先読みしながら作戦を展開する「デュアルターンシステム」をはじめとして、『Ⅱ』の戦闘システムには目新しい要素が満載！　その内容に鋭く迫るぞ!!

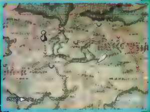


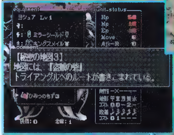
▲今回は戦い方に応じて、それぞれのキャラクターに「通り名」がつくぞ。

▼思わず息を飲む、魔法の派手なエフェクトは健在。種類もさらに豊富に！



BATTLE CHECK 1. ワールドマップ







BATTLE CHECK 2. デュアルターンシステム



① 行動選択

◀まずは、味方の中から動かすユニットと、実行する行動を決定。このとき、敵軍も次の1手を思考している。

② 移動



▶行動を決定したら画面が2分割されて、命令を与えられた味方と敵のユニットがそれぞれ移動を開始。

③ 行動



◀目的の場所まで移動したユニットは、攻撃や回復といった行動を実行する。読みが浅いとうまくいかないぞ。



冷徹なる剣士

CHARACTER FILE ヤコブ

ラドラックの指令で動く親衛騎士団の団長。目的のためなら冷酷な手段もいとわない。

意のままに王権を振るう女帝

CHARACTER FILE 王母アガター

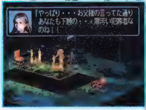
卑劣な手段で王を亡き者とし、実子を王位に据えて実質的な王権を手に入れた王母。



ヨシュアに想いを寄せる少女

CHARACTER FILE アデル

貴族の令嬢で、ヨシュアの幼なじみ。ヨシュアを憎からず想っているが、彼の煮えきらない態度に憤りを感じている。



▲ヨシュアにつめよるアデル。ただならぬ雰囲気だが……？



プルムイ プルムイ

モーフィング RPG

明るく楽しいファンタジーRPGがPSに登場!!

ナント3000円で

ポリゴンキャラを粘土のように変身させて謎を解く！　斬新なシステムとかわいいキャラクター、そして低価格と3拍子そろった魅力いっぱいのRPG『プルムイ プルムイ』。今回は、独占入手した新着イラスト＆注目のシステムを一挙公開だ!!

プルムイ プルムイ	
7月(予)	▶¥3,000 ▶カルチュア・パブリッシャーズ
RPG	▶MC(1ブロック)、PS(11ブロック)

1人の少女との出会いから始まる不思議な物語





ムイ

どんな物にも変身できる能力を持つプル族の男の子。お菓子が大好きで、中でもプリンに目がない。推定10歳。

お料理大好き少女

マドカ

主人公。料理が得意な活発な女の子で、名前以外の記憶を失っている。現在は、ムイの家で暮らしている。

STORY

ある日、空から1人の少女が地上に舞い降りた……

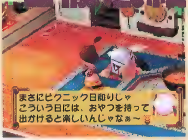
さまざまな種族が共存する異世界「フィリッツサイド」。ある日のこと、女神の森を訪れたムイは、空から舞い降りてきた少女と出会う。記憶を失っていた少女はマドカと名乗り、記憶を取り戻すまでの間、プル族の村で平穏な日々を過ごすことに。だが、突如として事件は起きた。なんとムイの双子の妹であるポプリが、女神を名乗る謎の少女に誘拐されてしまったのだ！　これを知ったマドカは、ムイと一緒にポプリ救出の旅に出るのだが……。



冒険のカギを握る2つのシステム

"料理(クッキング)"&"変身(モーフィング)"を徹底紹介!!

このゲームはマドカを操り、豊富に用意された謎やダンジョンをクリアしていくタイプのアクションRPG。ダンジョンには凶悪な敵や多彩な仕掛けが存在し、プレイヤーの行く手を阻んでくるぞ。そこでカギとなるのがムイの変身能力だ。ムイはお菓子を食べたり、メダルの力を借りて変身し、冒険の手助けをしてくれるのだ。今回は"変身"とお菓子を作る"料理"の2つのシステムを解説しよう。





◀何事にも、お菓子が基本の世界。様々なお菓子が登場するぞ。

料理(クッキング) マドカ特製のおいしいお菓子の作り方

ムイは、食べるお菓子の種類によって橋やハシゴなど、様々な物に変身できる。では、お菓子はどこで手に入れるのか？　なんとお菓子は、自分で料理して作っていくのだ！　ここでは、その料理の手順を流れに沿って紹介するぞ。

Step1 レシピを入手

まず、お菓子を作るにはレシピが必要になる。レシピは、村の住人からもらったり、ダンジョンの宝箱などから入手することができるぞ。レシピを入手すれば、料理に必要な材料を確認できるようになるのだ。



◀伝説のレシピなんてものもある!?

Step2 材料集め

レシピを入手したら、今度は料理に必要な材料集め。小麦粉や果物といった材料は、お店で売っていたり、森などに落ちていたりするのだ。材料が集まったら、さっそくキッチンで料理ができるぞ！



◀必要な材料を集めて料理するのだ。

Step3 キッチンで料理

お菓子の作り方は実に簡単。キッチンへ行って"レシピクッキング"のメニューを開き、作りたいお菓子を選択するだけでOK。食材を自由に組み合わせて新しいお菓子を作る、"ひらめきクッキング"もあるぞ。



◀何ができあがるのかな？

料理ができたら出発

変身(モーフィング) お菓子を食べて変身するムイの特殊能力

ムイの変身パターンは30種類以上！　その使い道は、2つに分類されるぞ。1つは仕掛けを回避する謎解きの要素。もう1つは、強力な武器や防具に変身する戦闘の要素だ。

今まで行けなかった場所も…

ムイを変身させれば、それまで行けなかった場所にも行けるようになるぞ。例えば高くて登れないような場所へは、ムイをハシゴに変身させれば進めるのだ。



お菓子を食べて

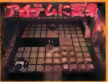
▶あんな高い場所に入り口が!!

▲▶ムイをハシゴに変身させれば、建物に入れるのだ。

ハシゴに変身

ダンジョンでも戦闘でも大活躍!!

"パワーメダル"と呼ばれるアイテムを入手すると、ムイが戦闘形態に変身。ナイトやメイジなど、その種類によって変身形態も違う。



◀ダンジョン内の仕掛けも変身能力で突破。

合体変身も可能



◀ムイが武器と防具に大変身!!

▶2人の力を合わせて、倍以上の力を発揮!!

合体でパワーUP!!

強敵たちもゾクゾク登場

ダンジョンは、異形のモンスター（ガーディアン）が徘徊する危険な場所。数多くのガーディアンが、マドカに向かって襲いかかってくるぞ。さらに、ダンジョンの最深部には個性的なボスが待ち受けているのだ。ちなみに下の2体も、ダンジョンを守護するボスモンスターなのだ。

霧の森の神殿のボス

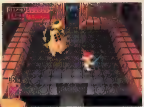




◀巨大な前脚で攻撃してくるクモのモンスター。

トレントの森の洞窟のボス





▶巨体から繰り出される一撃が、かなり強力！

謎多き黒い女神



シャイナ

[illegible]


DigiCube
フロンティア2、いま始まる。
MANIA
ファイナルファンタジーVIII
シールブック
本体価格／1,200円(税別)
好評発売中
○スコールやリノアをはじめとするキャラクター達をピックアップしたものから、MDレーベルやメッセージシールなど実用的なものまで楽しみ倍増。
ファイナルファンタジーVIII
メモリアル アルバム
○「ファイナルファンタジーVIII」の全てのシーン、全てのセリフを再現。FFVIIIを永遠にする感動のメモリアル。
クロスオーヴァーエンターテイメントコラム
ゲーム千一夜 長井好弘・著 本体価格／1,600円(税別)
好評発売中
○読売新聞社のwebマガジン「ビットバイビット」上で連載している「ゲーム千一夜」57夜分の集大成。テレビゲームに関する話題はもちろんのこと、歌舞伎、文楽、落語、浪曲に至るまで、様々なエンターテイメントについて自由に書き散らした傑作コラム集。
スクウェア＆デジキューブの最強の本と音楽、続々登場。
○書籍の問い合わせ先は、(株)デジキューブ ブックセンター 03-3444-5765（月～金 10:00～17:00 祝祭日はのぞく） http://www.digicube.co.jp/
SQUARE DigiCube

DPSソフトレビュー

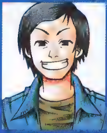
どこまでも深くやり込む最強のゲーム評価記事

今回はひさしぶりに４ページ。粒よりのソフトをバッチリやり込んでレビューしています。次回からはデザイン一新、リニューアルの予定なのでどうぞお楽しみに！

レビュアー紹介

レビュアー	紹介	得意なジャンル／好きなPSソフト
岩崎啓真	ゲームを愛するクリエイター。プログラマーやゲームデザイナーの肩書きも持ちながら、ゲームに関するコラムも執筆している。	▼得意なジャンル RPG ▼好きなPSソフト FFⅧ コロニーウォーズ
ウォルフ中村	つい見落としがちな細かい部分まで検証し、鋭い視点で評価するベテランレビュアー。アーケードやパソ通の情報にも精通している。	▼得意なジャンル 格闘ACT、SPG ▼好きなPSソフト ペブルビーチの波濤 鉄拳３
なんでもゆうこ	毎日がゲーム漬けの女性レビュアー。ソフトに対する予備知識をほとんど持たず、まっさらな状態でのレビューをモットーとする。	▼得意なジャンル RCG ▼好きなPSソフト エースコンバット パラッパラッパー
伊集院健	長時間ゲームをプレイさせたら右に出るものがいない、やり込み度ナンバーワンの実力者。遠藤正二朗氏の作品をこよなく愛す。	▼得意なジャンル ２Ｄ・STG ▼好きなPSソフト すずきゅみえ 北斗の拳
うきき松崎	２Ｄ格闘からＳ・ＲＰＧまでオールジャンルＯＫのベテランライター。学園モノと美少女ゲームにはもう辛抱たまらん。	▼得意なジャンル S・RPG ▼好きなPSソフト 女神異聞録ペルソナ 東京魔人學園剣風帖
TAC★	メガネっ娘とメイドさんと人形がいれば、あとは何もいらないと豪語するワイルドライフライター。今日も趣味の世界に読者を誘う。	▼得意なジャンル PZG、ACT ▼好きなPSソフト ハードロックキャブ メタルギア ソリッド
城イドム	ストイックなプレイを好むマッスル熱血ゲーマー。ゲームを通して肉体を鍛えつつ、今日も激ムズＡＣＴ＆ＳＴＧの完全制覇に挑む。	▼得意なジャンル STG、ACT ▼好きなPSソフト レイマン グラディウス外伝
PON	ＲＰＧや育成モノならおまかせの女性ライター。愛ある批評をモットーに、ケモノにはさらに愛を注ぐ。パソコンがクラッシュ中。	▼得意なジャンル RPG、SLG ▼好きなPSソフト 幻想水滸伝Ⅱ マリーのアトリエ
ほやへ田島	好き嫌いの激しいわがまま偏食ライター。気に入った美少女が出てくればとりあえずＯＫと思われがちだが、実は鋭い批評眼を持つ。	▼得意なジャンル RPG ▼好きなPSソフト 東京魔人學園剣風帖 サガ フロンティア
袋こ～じ	美少女ゲームにキャラ萌えしつつ、格闘ゲームの腕も立つさすらいのバンドマン。本誌では「あすか120%」の記事などを担当。	▼得意なジャンル ２Ｄ格闘、恋愛SLG ▼好きなPSソフト ストZERO３ 久遠の絆
ゴーダ	「最強の装備は全裸！」を合い言葉に、忍びの道を極めんとする編集者。数々のゲーム大会で惜敗。好きな女性のタイプはくのいち。	▼得意なジャンル ２Ｄ格闘、ACT ▼好きなPSソフト 天誅 くの一番
KK@	焼き肉を焦がさせたら右に出る者のないクレイジー・ライター。ラスボスへの執着が薄く、ラスダン前での放置プレイを得意とする。	▼得意なジャンル RPG、SLG ▼好きなPSソフト ポポロクロイス物語 DDR
蘇我入鹿	どんなジャンルのゲームも好き嫌いなくプレイするオールマイティ・レビュアー。ゲームに対する深い愛で、睡眠不足を克服する。	▼得意なジャンル ACT、RPG ▼好きなPSソフト ダブルキャスト 太陽のしっぽ

岩崎啓真



編集部がお引っ越しをすることになり、今その準備にけっこうドタバタしています。特にパソコンのネットワーク関係など、ＤＰＳ－Ｄの編集部には大規模なシステムがあるので、これを移動するのが本当に面倒臭いです。でも一番面倒なのは、実は自分の机の周りの整理だったりして。まあ、いいチャンスなのでついでに掃除もしよう。

ウォルフ中村



[illegible]るためバスに乗った。そこで改めて感じたのが「運転手の技量ってすごい」ということ。そのバスは住宅街をクネクネと進むルートを取っていたのだが、細い道をセンチ単位で見事なまでにすり抜けていくのだ。思わず「大型車ＳＬＧ（Ｓ字クランクや車庫入れ等の技術を競う）があればいいのに」と思ってしまった（笑）。

なんでもゆうこ



自宅内でふと台所を見ると、床をはう１匹の黒い物体。季節柄やっぱり出ましたよ、ゴキちゃんが。かなり動揺しつつも、薬局に行ってしっかりバルサンする私。喫茶店、公園とブラブラして、２時間後帰宅。煙が充満する部屋をざっと見回すも、ヤツの死体はありませんでした。こういう状況ってものすご～く不安になるんだけどなあ（笑）。



イラスト／岩瀬さとみ

俺の屍を越えてゆけ

■SCE I ■RPG■6月17日■¥5,800
■MC(6ブロック))



平安時代の日本が舞台のＲＰＧ。神々と交わって、子孫を残していくシステムが最大の特徴。総プレイ時間の設定を始め、オプションが充実している点も大きな特徴。

岩崎啓真

ウリとなっている世代交代のシステムがおもしろい。子どもができるときのドキドキする楽しさは、これさえあればすべて許せると思うほどだ。シナリオも強烈なセリフとシチュエーションが多く、桝田省治ファンは一発でハマるはず。ただ残念なのはグラフィック。とにかく地味でひと昔前のゲームをやっている印象さえあるのだ。また、操作性はいいがメニューに項目数が多すぎるため、これでちょっと引いてしまう人もいると思う。戦闘は、よく考えないと簡単に全滅してしまうほどシビアだが、戦略的に工夫する余地が多い点はおもしろい。"因縁の敵を倒すため、一族を世代交代させ強い子孫を作り出す"という内容に興味を引かれた人には確実にオススメできる。

80

ウォルフ中村

「短命（長くて２年）な主人公」という設定とゲームバランスが絶妙。同一キャラではせいぜい20回程度しか冒険に行けないが、子ども（次の主人公候補）を同行させる関係でスムーズに世代交代が行なわれるのだ。状況に応じた目的が常に用意されている点も◯。戦闘なら「成長させるためにザコ戦を繰り返す→ダンジョンのボスを倒す→ラスボスを倒す」という感じ。「年が変わるとダンジョンのボスが復活する」等、世代交代に対する救済措置もある。ザコ戦ではリーダーを倒せば勝ちになる、１回の冒険中に１度だけ強力な攻撃を使える、レアアイテムを入手しやすい時期がある、といった要素もおもしろい。ただ、「単純な作業を繰り返しているだけ」と感じてしまう人もいるだろう。

80

なんでもゆうこ

神様と交配して、主人公の子孫をどんどん強くしていくっていうシステムがかなり新鮮です。だけど、キャラの寿命が短くて、愛着がわいたころには死んじゃうってのがちょっと悲しかったなあ。子どもが夢を継いでいくゲームなんだって、わかってはいるんですけどね。戦闘では経験値のほかに、交配に必要なポイントを稼げて、アイテムもがっぽり。だから戦闘はやりがいがあるし、常に健康度に気を配りつつ攻略していくので、緊張感も長持ちします。ただし、中盤までは行ける場所が限られているのが残念といえば残念かな。忙しい人のために、クリア時間を短縮できるあっさりモードが付いているところや、大将を討ち取れば勝ちっていうお手軽なシステムにも好感が持てました。

80

KK@

決して万人に勧められるＲＰＧではない。和風に統一された世界観は馴染みが薄く、膨大な量のアイテムや遺伝の要素など、情報量も圧倒的で、どうすればいいかわからずに投げ出してしまうユーザーも多いのでは？　しかしハマると逆にこれが快感に。わからない部分や用語などは、ゲーム中で親切に解説してくれるので、プレイしながら理解していける。難易度（戦闘で得られる経験値やお金の割合）を自由に変更できるのもポイントが高い。世代交代によってパーティの顔ぶれが次々と変わるため、特定のキャラに感情移入しづらい面もあるが、常に新鮮な気持ちで戦闘に臨めると思えば◎。神様や術をコレクションしていくのも楽しい。あとはムービーのデキさえ良ければ…。

90

Racing Lagoon (レーシングラグーン)

■スクウェア■RPG■6月10日■¥5,800■
■MC(1ブロック)/PS(2ブロック)/AC(DS対応)



主人公が走り屋、戦闘シーンがレースバトルという、斬新な設定のRPG。500種類ものパーツが登場し、きめ細かなチューニングができる。データを持ちよれば、2P対戦も可能に。

なんでもゆうこ

主人公たちのクサいセリフとか、リアル志向（？）の一風変わったキャラデザインが目をひきます。レースで経験値を得ることができたり、ボス戦以外なら負けてもOKだったりと、独特のゲームシステムもおもしろい。強敵の見分け方を把握したり、エンカウントしないで走る方法を見つけたりするまで、しばらく苦労しましたけど。あと、好きなようにマシン改造ができるのは良いけど、パーツ集めのために延々と同じ場所を走る作業は、正直ツラかったなあ。少なくともRCGが好きな人じゃないとハマれないかも。

70

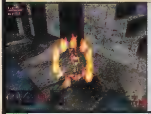
蘇我入鹿

ビジュアル面はともかくとして、ストーリーがとにかくカッコイイ！　走り屋系のマンガ好きにはたまらない展開の連続にシビレます。マシンの改造は専門用語が多くて不親切だけど、どんなに無理な改造もできるので、やり込めば誰でも自分好みのマシンを作って勝てるようになるハズ。改造を繰り返して、自分のテクニックの上達とは関係ないところで強力になっていくマシンにRPGテイストを感じました。そのあたりRCG初心者にもオススメです。ただし、背景にまぎれてコーナーがわかりにくいのは減点かな。

80

ロード オブ モンスターズ

■SCEI■RPG■6月10日■¥5,800
■MC(2ブロック)/AC(DS対応)



召喚師となってモンスターを操り、ライバルと戦うリアルタイムSLG。戦闘前に、使う魔法やモンスターを選ぶ「オーダー」などのシステムにより、奥の深い戦闘が展開していく。

なんでもゆうこ

戦闘がリアルタイムなので、モンスターの種類とか召喚のタイミングがかなり重要。あれこれ考えながら進めていくのがけっこう楽しいんです。召喚師に攻撃能力がなくて、しかもヨワヨワなところが緊張感を生む結果につながってるしね。操作はちょっと複雑なんだけど、チュートリアルが充実しているからOKかな。ただ、3Dゆえに物陰が見えにくいのは難点。2D画面だったほうが、かえって戦況を把握しやすかったかもね。ちなみに私はイージーモードでも手こずりました。もう少し難易度が低ければ…。

70

蘇我入鹿

組んだオーダーがはまって、戦闘に圧勝したときは、かなり爽快です。勝負に運の要素が少ないので、戦略家のプレイヤーにはたまらないでしょう。問題点は、戦闘中のゲームシステムが非常にわかりづらかったこと。モンスターへの命令の出し方もよくわからないうちに、なぜか勝利していたりするので、システムが理解できるまでは、どこがおもしろいのかさっぱりわかりませんでした。補助魔法を使える位置がかなりシビアなのも、初心者にはツライかも。マニュアルをよく読んで、根気よくプレイしましょう。

75

スーパーロボット大戦 コンプリートボックス

■バンプレスト■S・RPG■6月10日
■¥5,800■MC(2ブロック)



『第2次』、『第3次』、『EX』と3つの『スパロボ』が詰まったお徳用。システムが最新作『F』のものに統一され、遊びやすくなった。各種データを満載したおまけDISCも同梱。

うきき松崎

FCやSFCで発売された作品をリメイクしたものだが、システムがシリーズ最新作の『スーパーロボット大戦F』のものに変更されているのはうれしい。そのためリメイクというより、まったくの新作を遊んでいる気がした。全体的に「F」より難易度は高くなっているが、ファンなら問題ないだろう。残念に感じたのは、新しいキャラやシナリオなど、このゲームならではのオリジナル要素がない点。代わりに、シリーズ初の対戦モードなどのお楽しみが詰まったおまけディスクはあるが、やはり物足りないのは確かだ。

75

ほやへ田島

3本の作品がセットになっているだけあって、ボリューム感は抜群。それでいてこの値段なのは、かなりコストパフォーマンスに優れた作品だと思う。過去の作品の移植とはいえ、最新作である「F」のシステムに統一しての完全リメイクなので、懐かしいというより、まったくの新作を遊んでいる感じ。対戦モードやボイス編集が入ったおまけDISCの贅沢ぶりも文句なし。でも、画面切り替えでの読み込みは相変わらず長め。戦闘シーンをカットする機能は、今回もなし。そこだけが残念でした。

80

メルティランサー The 3rd Planet

■コナミ■SLG■6月17日■¥6,800
■MC(2ブロック)/DS(AC非対応)



ランサーと呼ばれる捜査官の仕事を管理して、さまざまな任務をこなしていくSLG。主人公が、ランサーたちと対立する組織のスパイである設定など、これまでにない要素も。

伊集院健

GPO（銀河警察機構）を敵視している地球の警察組織に属する主人公が、自分の素性を隠し、いわゆるスパイとしてGPO補佐官の任につく。素性がバレたらゲームオーバーになるシステムには、けっこう期待してたんだけど……。普通にプレイしていれば、まずラスボス戦まではゲームオーバーにならないし、自分がスパイであるという設定が、システム的にもストーリー的にもあまり生かされていないのが残念。シリーズ独特の味のある犯罪者など、いい部分はあるものの、全体的な盛り上がりはいまひとつか。

70

袋こ〜じ

毎回、違ったシチュエーションで楽しませてくれる『メルティ』ですが、今回はプレイヤーが最初にGPO（ヒロインたちのいる組織）のライバル組織に所属する幹部という設定。途中から、スパイとしてGPOに調査に行くのですが、それほど“潜入捜査”という雰囲気が味わえなかったのが残念。もっとも、ゲームの進行もシナリオのノリも、今までの『メルティ』を踏襲してますので、シリーズのファンは違和感なくプレイできると思います。結局のところファン向けになっちゃうのかもしれませんが……。

70

UFO -A DAY IN THE LIFE-

■アスキー■ETC■6月24日■¥5,800
■MC(1ブロック)



アパートで遭難した仲間の宇宙人を、写真に撮影することで発見・救出していくゲーム。個性的なキャラが、続々と登場する。製作は『MOON』のラブデリック。

伊集院健

アパートの中に隠れている宇宙人を写真に撮って発見し、救出するという妙なゲーム。普段は宇宙人の姿が見えないので、アパートの住人のリアクション（何か見えないものを踏んでころんだりとか）を見て撮影していくんだけど、撮ったフィルムはUFOに戻って現像してもらわないと、宇宙人が写っているかどうかわからない。そのため、撮影してはUFOに戻るという反復作業がどうもかったるい。この間の手間も含めて、見えないモノを探すというゲーム性は、せっかちな人には向かないでしょう。

70

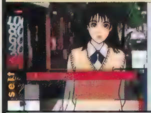
PON

ラブデリック特有のミョ〜な雰囲気は健在だし、シュールな感性とヘンテコな音声は『MOON』好きならたまらないハズ。ただ、かなりクセが強いので、コツをつかむまで時間がかかります。目に見えない宇宙人の決定的瞬間「ばっちシーン」を撮るわけだけど、あまりにヒントが少な過ぎ。何度も同じシーンを見なければならないし、結局2分間何も起きないこともしばしば。後半は特に難しく、タイミングも厳しい。観察・推理・試行錯誤を重ねて撮れたときの喜びは大きいけど、根気がないとダメかもしれません。

65

恋愛講座 RealAge

■イマジニア■SLG■6月24日■¥5,800
■MC(1ブロック)



人気マンガ家、江口寿史氏がキャラクターデザインを担当した恋愛SLG。会話中の選択肢を選ぶことでゲームが進む。プレイ終了後には恋愛診断結果とアドバイスも表示される。

なんでもゆうこ

女の子のデータを集めた上でキャラが作られていたり、実話を採用したりしているせいで、ヒロインたちの反応が妙にリアル。さらに、今までの恋愛モノと違うのは、序盤でまず女の子とつき合えちゃうところ。長く上手におつき合いしていくのが目的っていう、ゲームとしては珍しいタイプですね。女の子との駆け引きも楽しいし、サクサク進められるのも良いところ。よほどのことさえ言わなきゃフラれないから難易度は低めです。江口寿史氏のキャラもカワイイ。ただ、セーブポイントが少ないのには困りました。

80

伊集院健

「約400人の女性からサンプリング」だとか、「人間の性格を4つのスタイルに分類し、それにもとづいた4人の女の子が登場」とかのキャッチフレーズを聞くと、心理学的で難しげな恋愛SLGに思われるが、実際は選択肢を選んで女の子の機嫌を取ればOKという単純さ。とはいえ、どの選択肢を選んでも、女の子の機嫌が悪くなってしまうヒステリックな状況（「私以外の女と口を聞かないで！」など）があったりして、それをいかにフォローしていくかというスリルはなかなかのもの。ちょっと大げさな感じもするけど。

70

餓狼伝説 WILD AMBITION

■SNK■対戦ACT■6月24日■¥5,800
■MC(1ブロック)／AC(DS非対応)／2P対戦可



『餓狼』シリーズ最新作がポリゴンで登場。軸ずらしを始め、ガードを無効化する「ヒートブロウ」など新要素も豊富。アーケードの隠しキャラ、ギースとシャンフェイも最初から。

ウォルフ中村 75

軸ずらしやヒートゲージといった新システムが採用されているが、3D『餓狼』としてうまくまとまっている。モード内容も申し分ないし、アーケード版の隠しキャラが最初から使える、PS版専用の隠しキャラが2人もいるといった部分も◎。CD読み込み時間もまずまずだ(約7秒)。途中で読み込むとはいえ、勝利後に乱入してくるアーケード版の演出が残っていたのもうれしい。その一方で、アーケードモードで試合前に表示される「COMのキャラ選択画面」をスキップする設定がない等、システム面に不満は残る。

袋こ〜じ 75

中間デモが、リアルタイムポリゴンからムービーに変わったりもしてますが、読み込みも早く、アーケードの移植としては、かなり高水準だと思います。で、肝心のゲームはというと、3Dである必然性があまり感じられない内容。操作感覚はまるっきり2Dだし、3Dっぽさといえば軸ずらしだけ。これだって、従来の攻撃避けやライン移動と大差ないし。逆にいえば、今までの2D『餓狼（特にネオジオの「RB2」など)』とプレイ感覚が同じなので、ポリゴンキャラを我慢できるなら、従来のファンも楽しめるはず。

パカパカパッション

■プロデュース■ETC■6月24日■¥5,800
■MC(1ブロック)／DS(AC非対応)



アーケードで話題のリズムゲームがPSに登場。4つのボタンを押すだけで、ギター、ベース、ドラム、ピアノなどの楽器演奏が再現できる。PSオリジナルモードも追加されている。

ゴーダ 60

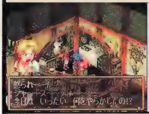
正直な感想をいうと、初プレイのときから「ちょっとプレイしづらいなぁ」という感じが拭えないソフトです。その理由は、たぶん4色のリズムパターン（以下：RP）が縦一列に並んでいることで生じる「RPの色とその並び方」の関係。これを常に意識しながらプレイしなければならないのは、個人的にはツラかったです。もし、4つのRPの色が、画面下に表示されているそれぞれのボタンアイコンの上に1列ずつ表示されていれば「色と並び方」なんて考える必要もなくてプレイしやすかったのに…。

蘇我入鹿 60

基本的なルールは、縦一列に並んでいるRPと、ポイントライン(ボタンを押すタイミングを示すライン)が重なったときにボタンを押すというもの。画面の上からRPが流れてくるほかのリズムゲームとは違って、ポイントラインが上から下に流れてくるので、慣れるまではちょっと対応しづらかったかな。PS版の新要素としては、2ボタンモード（通常は4つのボタンを使用）や2P協力、PS版オリジナル曲の追加などがあります。移植の完成度は文句なしなので、アーケード版が気に入っている人は買いでしょう。

グランディア

■ゲームアーツ／ESP■RPG■6月24日■¥5,800
■MC(1ブロック)／PS(2ブロック)／AC(DS対応)



SSでも好評を博したRPG。父親の形見である精霊石をめぐり、1人の少年が旅する物語。DISC2枚組で展開する壮大な物語と、広大なMAPが特徴的な冒険活劇。

PON 80

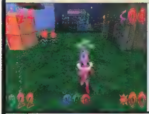
世界観やストーリーがしっかり練り込んであり、一本道ながら"冒険"の楽しさや感動がバッチリ味わえます。全体的に親切なのでサクサク進むし、ボリュームもたっぷり。武器や魔法を使えば使うだけ強くなるスキルシステムも◎。問題は画面切り替えなどの読み込みが遅いこと。あと、3D俯瞰画面で視点をクルクル回しながら移動するため迷いやすいのも難。3D酔いする人は危険です。王道RPGとしては秀作なので、SS版未プレイならやってみる価値アリ。「天空の城ラピュタ」のような雰囲気もいいし(主観)。

蘇我入鹿 85

非常に万人受けするタイプのRPG。多彩なキャラが繰り広げる涙あり笑いありのシナリオはレベルが高く、スキルシステムなどを駆使した戦闘も慣れるとかなりハマる。気になるPS版の改良点は細かい技術的な面のみですが、SS版の完成度が高かったのでこれで正解だと思います。欲をいえばポケステ対応以外にも、追加シナリオなど、SS版にないオリジナル要素がほしかったですね。でも、総合的な完成度の高さは折り紙付きなので、良質なRPGに飢えている人には間違いなくオススメの1本です。

ジャージーデビルの大冒険

■コナミ■ACT■6月24日■¥4,980
■MC(1ブロック)



紫色の悪魔「ジャージーデビル」を操って、3Dのステージを進んでいくACT。滑空を始めとする多彩なアクションを駆使して、5色のコインをすべて集めるとステージクリアだ。

TAC★ 55

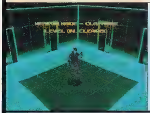
ステージのあちこちに隠されたコインを集めて先へ進む3D・ACT。システム的には、もうひとひねりほしかった気もするけど、謎解きもいろいろ盛り込まれたステージ構成はけっこう楽しい。ただ、視点の位置設定がイマイチなために、周囲の状況がわかりにくく、ジャンプの距離感がつかめないなど、遊びにくくなっている。なにより、視点変更をひんぱんに行わないといけないこともあって、3Dモノには強いほうのオレが思いきり酔った。それさえなければ、普通の3D・ACTなんだけど…。

城イドム 50

キャラのユーモラスな動きは見ていて楽しいし、3Dフィールドを探索する楽しみもある。ハーフパイプ状のフィールドを滑走していくステージなど、各ステージのアイデアも楽しいものがいっぱいだ。ただ、展開はシビアで一発死が多く、クリアルートも発見しにくいため、恐ろしく難しいACTになってしまっている（奥が深いという訳ではないのだが)。ゲーム中、プレイヤーが左右方向へのカメラ操作をしなくてはならないのも煩わしい。根性があって、このミョーなノリがOKな人なら、楽しめるかも。

メタルギアソリッド インテグラル

■コナミ■ACT■6月24日■¥4,980
■MC(1ブロック)／PS(1ブロック)／AC(DS対応)



大ヒットした3D・ACTのリニューアル版が登場。好評の「VR TRAINNING」が、総ステージ数300と大幅に増加。ナオミとメイ・リンを撮影できる、撮影会モードも搭載。

TAC★ 70

より困難なモードが追加された本編や、すごい数になったVRトレーニングなど、やりこみ派のプレイヤーにはけっこうウレシイかも？　もともとハリウッド系アクション映画っぽいつくりだけに、英語になったセリフも違和感なくキマってるっす。まぁ、それ以外の変更点は、ちょっとしたオマケ程度なので、そのためにもう一度プレイするほどではないかな、と思うけど。前作を未プレイの人は、英語か日本語かの好みでチョイスというところか。点数は、前作をプレイしていることを前提とした評価。

蘇我入鹿 70

なにはともあれ、膨大に追加されたVRトレーニングが魅力的です。遊んでも遊んでも終わらないうえに、難易度も歯ごたえ満点。値段も安いし、前作をやり込んだ人でも楽しめるハズ。メイ・リンとナオミの撮影会なんてオマケもあるんですが…ポリゴンキャラを撮影できてもイマイチうれしくないかも(笑)。ゲーム本編も、セリフがすべて英語になっているので新鮮な気分で遊べます。ただ個人的には、フォックス役の塩沢兼人さんをはじめとする日本語版の声優陣がいい味出してただけに、ちょっと残念でもありました。

メディーバル ～甦ったガロメアの勇者～

■SCEI■AVG■6月17日■¥5,800
■MC(1ブロック)／AC(DS対応)



ガイコツ姿の勇者、フォーテスクが活躍するA・AVG。アクション性を重視したステージ、謎解きをメインとするステージなど、多彩な構成が特徴のファンタジーホラーだ。

城イドム 80

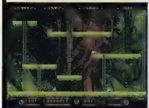
コミカルかつファンタジックな世界観はよく作り込まれている。必見の美しさのグラフィックを筆頭に、ムービー、演出のデキは満点レベル。ACT部分も、動きは小気味いいし操作性も良好だ（キーコンフィグが3種から選択、という点のみ残念)。当たり判定もしっかり作り込まれているし、視点の動きも問題ないレベル。ACTの難易度、謎解きの難しさも標準的。ACTとして純粋にみるとシンプルすぎるのは事実だが「ACTを通して軽い謎ときや演出を楽しむゲーム」としては、最高のデキだと思う。

蘇我入鹿 85

ステージによって、ワラワラと出てくる敵をドンドン倒すアクション主体のタイプと、頭を使いヒントに助けられながら謎を解いていくアドベンチャー主体のタイプがあり、ステージ構成のバリエーションが豊富です。また、ホラー＆ファンタジー好きにはたまらない世界観、ユーモラスな挙動のキャラクター、たくさんの武器の中から愛用の武器をセレクトする楽しさなども魅力的。気になる点は敵との間合いの取りにくさですが、これも慣れればほとんど気にならないレベル。丁寧に作られた良質なゲームだと思います。

SuperLite1500シリーズ Vol.5 ロードランナーレジェンドリターンズ

■サクセス■PZG■7月1日■¥1,500
■MC(1ブロック)



落し穴を掘って敵をかわし、ステージ内の金塊をすべて集めるPZG。シンプルなルールながら、深い思考力を要求される。1500円という低価格ながら、膨大なステージを収録。

伊集院健

少なくとも好きな人にとっては、今でもたまらない魅力が「ロードランナー」にはあります。キャラクターはアリのように小さいし、画面も今では地味そのもの。でも、プレイしてみると、なんだか妙にハマってしまう中毒性は、今も昔も変わりありません。まぁ、同じ面で何度もつまづいていると、ほかのゲームに浮気したくなりますが……。全100面用意され、2P協力プレイ可能、オリジナルのステージが作れるといった要素もあり、昔からのファンにはオススメかも。¥1,500という低価格も魅力の1つ。

80

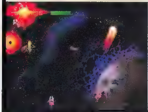
なんでもゆうこ

私が幼い頃にハマっていたFC版とはグラフィックこそ違うけど、ルールや操作方法はほとんどいっしょで安心してプレイできました。とっつきやすいけど、さすがアクションパズルなだけに、頭を使いつつ瞬時にキャラも動かしていかないとクリアできません。私の場合は序盤から詰まりまくり。サクサク進んでいたつもりが、突然出現する難易度の高いステージに泣かされることもしばしばでした。まあ、ハデさはないけど値段も安いし、一種中毒性のあるゲームかも。じっくり遊べるソフトでしょう。

70

SuperLite1500シリーズ Vol.6 アステロイド

■サクセス■STG■7月1日■¥1,500
■MC(1ブロック)



宇宙空間を舞台に、次々と飛来する隕石を撃ち落とすSTG。画面内の隕石をすべて破壊すると、ステージクリア。自機に働く慣性と独特の操作方法で、特徴的なプレイ感を味わえる。

TAC★

懐かしい…っていうと、年齢が知れるか。ポリゴンになってみたり、特殊な隕石の登場やパワーアップアイテムの追加など、今風にアレンジされながらも、テイストは変えていないのがうれしい。特に、慣性を取り入れた移動のシステムは、今プレイしても新鮮でいい感じ。操作感覚になじめないと楽しめないゲームなんで、人を選ぶところはあるけど、コストパフォーマンスも高いし、オリジナルを知らない人、懐かしいと思う人、両方にオススメしておきます。オリジナルのバージョンもしっかり入ってるぞ。

75

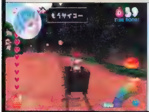
城イドム

固定(スクロールなし)の画面内で、360度全方向から迫りくる隕石をひたすら撃ちまくるSTG。自機(初期状態では画面中央付近にいる)の移動も可能だが、慣性が働くので制御は不可能に近く、自機操作は必然的に射撃方向の調整だけになってしまう。それに加えて、ショットとバリア(ごく短い時間だけ、軽い接触を回避できる)しかプレイ中にやることがないので飽きやすい。グラフィックはキレイだが、軽めの効果音(BGMはなし)も寂しい。価格が¥1,500とは言え、これで満足できるかは微妙だと思う。

50

ラブ・ラブ トロッコ

■ティー・ワイ・オー エンタテインメント
■ACT■6月24日■¥4,800■MC(1ブロック)



トロッコを操縦して線路を突き進み、数々のトラップをかわしてゴールを目指すACT。2P同時プレイも可能で、ステージクリア後にプレイヤー同士の相性診断を行える。

TAC★

コンセプトはおもしろいんだけど、なんかこう、淡白な仕上がり。ジェットコースター的な楽しさを目指したであろうステージは、構成、演出ともにもうひとつ迫力不足。2Pプレイでは、トロッコのレバーを交互にこいで走らせるんだけど、これも2人で息を合わせなくともバラバラに連打しているだけでOK(というより、その方が速い)だったりして、なんとなく盛り上がりに欠けます。操作やアクションはすごくカンタンなので、あまりゲームをやったことがない彼女(または彼氏)がいる人ならOKかも?

50

城イドム

コースのトラップを避けつつ、トロッコでゴールを目指すACT。楽しげに作られたゲームの世界観も、プレイを盛り上げるのにひと役買っている。操作は簡単で馴染みやすいし、コースの作りも変化に富んでいるので、初プレイでも楽しく遊べる。1人プレイもいいけど、2人で遊べばおもしろさも倍増だ。基本的に覚えゲーだし、ストイックにやり込むタイプではないので、やり込むと飽きてしまうのは事実。ただ、気軽に遊べる1本なので、パーティ用アイテムとして手元に置いておくぶんには、最適の1本だと思う。

70

ツインズストーリー きみにつたえたくて…

■パンサーソフトウェア■SLG■6月24日
■¥5,800■MC(2ブロック)/DS(AC非対応)



学園生活を描くSLG。女子部に入学した妹の協力を得て、恋を成就させるのが目的だ。野上ゆかなさん、大谷育江さん、矢島晶子さんを始めとする豪華な声優陣がボイスを担当。

うさぎ松崎

1週間ごとに予定を立ててキャラを育てて行くわけだが、1日ずつ細かく設定できたり、どのパラメータを上げたいかを決めるだけのオート設定が選べたりと、いろいろなプレイスタイルに対応しているのはうれしい。また、一度見たイベントのメッセージを早送りできるなど、2回目以降のプレイを考えてある点はいいと思った。残念なのはボイスをオンにすると読み込みが頻繁になり、ややゲーム展開が遅くなるのと、キャラの個性が薄いためどれも同じキャラに見えてしまう点。しかし、全体的に親切な作りは◎。

65

袋こ〜じ

これといって特徴のないゲームという印象。絵もキレイだし、オートのスケジュール入力は便利だし、見た目は丁寧に作られている作品…なんですが、決定的にテンポが悪い。特に読み込みの遅さとスケジュール実行画面の展開の遅さはちょっと…。あと、気になったのは「校則とはいえ、休日にも制服を着ている女の子たち」。やっぱり今どきの恋愛SLGを見慣れた目には、もう少し華やかにしてほしかった、というのが正直なところですね。王道タイプの恋愛SLGが好きな人は、どうぞって感じでしょうか……。

60

ファイヤープロレスリング G

■ヒューマン■SPG■6月24日■¥5,800
■MC(10ブロック)/PS(5ブロック)
/DS(AC非対応)/MT/4P対戦可



人気プロレスゲームのシリーズ最新作。柔術やシュートスタイルなどの選手も登場する。最大4P同時プレイが可能なバトルロイヤルを始め、10種類以上のモードで遊べる。

ウォルフ中村

難易度は高め。初級者は練習モードをクリアするのも大変なはず(入力タイミングが視覚的にわかる仕掛けがほしかった)。反面、極めがいのある作品でもある。COMと戦ってよし、友だちと対戦してよし、エディットキャラをCOMに操作させてよしと幅広い遊び方ができるからだ。試合中にメニュー画面に戻れない、拡縮表示をしないとタッグ時に操作キャラが画面外で戦うことがある等は残念。団体やレスラー名は実名でないが変更可能。モデルが一目瞭然なだけにどうかとも思うが「全日」を出したメーカーだけに)。

95

伊集院健

なにしろ登場レスラーは300人以上。団体の壁を越え、歴代有名レスラー(もどき)も登場するという『ファイプロ』ならではの部分は、3Dポリゴンのリアルなプロレスゲームとは違ったおもしろさがある。オリジナルレスラーを作るモードは、選手を育てるというより、各団体を渡り歩くプロレス人生のストーリーに重点が置かれているけど、分岐条件を知らないとキツイかも。このモードで作った選手は別のモードでさらに育てることができ、しかもここで対戦するレスラーにクマや妙なキャラが出てきたのは笑えました。

90

とんでもクライシス!

■徳間書店■ACT■6月24日■¥5,800
■MC(1ブロック)/DS(AC非対応)



次々に襲いかかる危機をかわし、無事家に帰り着くのが目的のゲーム。危機はそれぞれミニゲームになっており、操作も✚キーとボタン1つだけ、というシンプルなもの。

KK@

とにかく爆笑。ナンセンスな展開の嵐に、ノリの良いスカパラの音楽が妙にマッチしている。ミニゲームは1つ1つが良くできており、難易度のバランスも絶妙。最初は失敗しても、何度か繰り返すうちにコツがつかめてくるので、つい時間を忘れてプレイしてしまう。ただそれだけに、ゲームオーバー時にいちいちメモリーカードからロードしなくてはならない点など、システム面での不満も…。インパクト命のゲームなので、末永く楽しめるかどうかは疑問だが、それを補って余りある"勢い"をぜひ体験してほしい。

70

蘇我入鹿

いける! ゲーム自体は本当に単純なミニゲームの連続なんだけど、そこに至るシチュエーションとか、そもそもの目的とか…、かなり笑えます。基本的には4人のプレイキャラを、章ごとにクリアしていくタイプのゲーム。でもそれぞれのストーリーがちゃんとリンクしていて、おざなりじゃないのもいいね! ただ、ときどき「なんじゃこりゃ」って難易度のゲームがあって、それをクリアしない限り、先には進めないから、その辺の救済措置もほしかった。あと価格。これで¥4,800だったらうれしいんですけど…ダメ?

70

電撃PS コロシアム

今回のテーマ [真実の証明]

DPS BATTLE COLOSSEUM

今号のこの1枚



◀維義志さん（北海道）の記録申請ハガキ。こちらの種目は、参加者もたくさん集まって大好評。また、間に合うので、今一度頑張ってみてはどうかな？

記録を競うのが大好きな読者のみんなを結ぶ架け橋、「ＤＰＳコロシアム」。このコーナーでは、読者から届けられた、スゴい記録や楽しい報告をガンガン発表していくぞ。自分の限界に挑むのが好きな人、日本のトッププレベルとはどのくらいなのか知りたい人、ゲームが大好きな人、強者を見てみたい人――そんなキミなら、このコーナーは要チェックだ！

●ＶＯＬ．１０６オリジナルグッズプレゼント当選者：カードセット・柿崎規子（秋田県）。※たくさんの応募、ありがとう!!
●発表記録訂正のお知らせ：ＶＯＬ．１０９で発表された「ＴＯＰ」ＧＲＯＯＶＹアーチェの種目ですが、優勝記録として発表された高橋陽さんのスコアは２Ｐ側も使ったものでした。高橋さんはそのことを事前に電話で編集部に知らせてくれていたのですが、こちらの連絡ミスでそのまま集計に加えてしまった次第です（よって、ＤＰＳ公認の最高記録は、スワティーネさんの２、０６１、２２５点とします）。不備があったことをお詫びし、訂正いたします。

驚異の超記録の数々……その真偽のほどを大検証!!

このコーナーに掲載される記録はあまりにスゴすぎるものが多いけど、果たして、これらは〝本物〟の記録なのだろうか？　今回は、疑問のあったいくつかの超記録をピックアップし、その真偽を徹底的に調べてみることにしよう。

グランツーリスモ　GTモードタイムアタック　2'44"245▶星野英樹

記録をふり返る

ＧＴモードの「Ground Valley Speed Way」トータルタイムアタックでは、星野英樹さんが正式募集時の優勝を飾った（発表はVol.76、記録は2'44"340）。彼の走行テク（リプレイデータ）はDPS-D10で公開した。

疑問あり!!……1

「Ｄ10に入っている「GT」リプレイデータで、GTO'95MRが７速になっています（普通は６速まで）。このデータが改造（不正）されたものだとしたら、残念なことです。調査してほしいです（以上、編集部に届いた質問FAXを要約）。



▲Ｄ10に収録された、2'44"245のリプレイ。反響もスゴかった。

真実の証言者▶星野英樹（埼玉県）

この記録を出した本人 [illegible] のみ）のコピーをお送りし、その秘密を解説してもらった。

「募集種目のリプレイファイルとは別のファイルへの指摘ですね。答えは超簡単、スーパークロスミッションを装備しているからです。疑いたくなる気持ちもわかりますが、安易に不正と思ってほしくはないです。自分は人一倍頑張っていますからね。不正そのものも嫌いですが、自分がズルしてるって疑われるのは、もっと嫌いです。もし〝こうしないと証明できないよ〟って言われたら、何だってやりますよ（笑）」。（星野）

鉄拳3　タイムアタック　28"13▶ハロハロ

記録をふり返る

『鉄拳３』タイムアタックの正式募集では、ハロハロさんが29"66（ポール）という驚異的なタイムで優勝（Vol.83）。Vol.84では、攻略に使用した技（✚キー右＋左パンチ→万聖竜王拳）も特別公開した。

疑問あり!!……2

「『鉄拳３』タイムアタックの優勝タイムは、ちょっと早すぎて信じられません。攻略解説の記事も読みましたが、タイムアタックの敵の動きからして、同じ戦略だけで全20ラウンドを戦い抜くのは不可能だと思います（佐藤大樹さんから聞いた話を要約）。





◀▲ハロハロさんの最新記録。そのタイム、なんと28秒13！　スゴすぎ。

真実の証言者▶佐藤大樹（埼玉県）

[illegible] したビデオを見てもらい、その感想を伺ってみた。

「紛れもなくこの記録は本物でした。最初は〝タイムアタックで敵がこれほど動かないものかな〟と思ったんですが、繰り返し見直して〝反撃の隙を与えない〟のが、ハロハロさんの実力なんだとわかりました。攻撃をつなぐのが恐ろしく早く、しかもタイミングが正確なんです。１～２人目と、３～10人目の２段階で、技をつなぐタイミングを微妙に変えていますね。これを最後までリズムを崩さず続けるなんて、スゴい集中力です。〝いいもの〟を見させてもらいましたよ」。（佐藤）

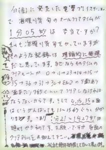
海腹川背・旬　オールクリアタイム　58"81▶藤井昭太

記録をふり返る

超マニアックなＡＣＴ、『海腹』のオールクリアタイムを競うという、この種目。Vol.47以来、２年越しで繰り広げられてきた同種目の最高記録も、現在は藤井昭太さんが58秒81にまで縮めている。

疑問あり!!……3

「計算上『海腹』の記録はありえません」と断言する、群馬県の長岡弘さん（右のハガキ参照）。その確信は、簡単にはゆらがない!?


4/(金)に発売した電撃プレイステーションで 海腹川背 旬のオールクリアタイムが 1分05秒は 本当ですか？ 私も海腹川背旬をやっていますが そのような記録は 理論的に無理 だと思っています。なぜならそのタイムの クリアルートが 0→11→23→14→15→35→36→31→30→END の9面あり 1面あたり7秒くらいでクリアしなければ ならないからです。そして 0、15、35の面 はどうがんばっても13～15秒くらいかかります。つまり 1分21～1分27秒は 絶対かかるのです。お願いですが 各面の クリアタイムをお知えて下さい。[redacted]



◀これが、信じがたいレベルなのは確か。

真実の証言者▶長岡弘（群馬県）

[illegible]（見てもらったのは59秒86のときのプレイ）。

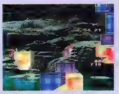
「初めて見たときは、早すぎてよくわかりませんでした。あまりにアッという間にクリアしてしまうので……。ジックリ見直してわかったんですが、使ってるテクは私が知ってるものばかりなんです。その〝使い方〟がスゴいんですね。とくに11面で、ルアーを使ったダッシュで一気に出口まで進むのにはビックリしました。まさか、ここまで研究して、ムダを削ってるなんて……。きっと、ものすごく練習したんでしょう。完璧に私の負けでした。疑ったことを謝りたいと思います」。（長岡）

結論 「DPSコロシアム」のトップレベル…それは常人の想像を超えた存在なのだ!!

トップレベルが叩き出す超記録、それらはすべて〝本物〟なのである（ごく一部に訂正されるものもあるが、それは例外）。強者たちはゲームの腕を磨くために、人一倍努力する。その姿勢が、常人には想像できないテクや知識を生み出し、超記録達成へとつながっていくのである。「ＤＰＳコロシアム」は、そんな世界を紹介する貴重な場所でもあるのだ。

案内 超人の実力が証明される当コーナー以外の場所

強者たちのプレイ模様は、イベント（東京ゲームショウなど）のゲーム大会やＤＰＳ－Ｄ収録のセーブデータなどを通して、実際に見れる場合があるぞ。「生でそのプレイを確かめたい」と思う人は、これらを小まめにチェックだ！



▲DPS-D20の「セーブデータクラブ」では藤井さんの「海腹」リプレイデータを収録！

★そのほかの記録募集情報●「クーラクエスト」のタイムアタックモードでのステージ１～15までの合計タイムを競う。ハガキには「クーラクエスト」と明記して「記録／各ステージのタイム」を書こう。記録の確認はメモリーカードで行い、しめ切りは６月20日消印有効とするぞ。●このコーナーでは、①最終発表が終わった種目、②読者が自分でルールを考えた種目、などの記録でも受け付けているぞ。ＰＳゲームの記録なら、なんでもＯＫなので、「こんなの送っていいの？」なんて遠慮は一切無用だ。自己記録を更新したら気軽にハガキで報告してみよう。

オリジナルグッズ披露宴

『FFⅧ』の卓上時計▶きりしま なるみ（北海道）

『FFⅧ』のスコールがデザインされた、超カッコいい時計が届けられたぞ。こちらの作品は2枚のアクリル板（12cm×16cm）の間に、きりしまさんデザインの絵柄を挟み、ドリルで開けた穴をボルト締めして固定するという、気合の入った作業で作り上げられている（単三電池1個で本物の時計としてももちろん機能する）。実用性はもちろん、オシャレ度も最高のインテリアだ。素晴らしい！


▼裏から見たところ。机の上などに飾りやすく設計されている。



希望者にプレゼントするぞ！

この卓上時計を希望者1名にプレゼント（作者のきりしまさん、本当にいいの？）。欲しい人はハガキに「郵便番号・住所・氏名」と「卓上時計希望」という一文を書き、下の係まで送ってね。

応募先▶「DPSコロシアムグッズ提供係」
しめ切り▶6月24日消印有効

グッズプレゼント獲得優先券のご案内

正式募集の入賞者（ブロック当選含む）は、賞金の代わりに「グッズプレゼント獲得優先券」を希望することも可能。この券はグッズ応募時にハガキに貼っておくと最優先で当選させてもらえる、超便利なアイテムなのだ。

●「オリジナルグッズ披露宴」への参加方法：PSゲーム関連の手作り作品を自慢したい人も随時募集中。参加希望者は、作品現物か写真（できるだけキレイに撮ろう）に「氏名、住所、電話番号、題材にしたゲーム名とキャラ名、作品に込めた気持ちや作成エピソード」を添えて、「DPSコロシアム・グッズ披露宴係」まで送ってね。返送を希望する場合には返送用の封筒（自分宛の「郵便番号、住所、氏名」を書いて必要な分の切手も貼っておこう）も忘れずに同封すること。読者プレゼントに提供していい場合には「プレゼントOK」と書き添えよう。採用者には、もれなく粗品をプレゼントさせてもらうぞ。

正式募集の紹介 キミからの挑戦も待っているぞ!!

記録申請の方法

記録の申請は、ハガキに「郵便番号・住所・電話番号・氏名・必要なら6文字以内のペンネーム・申請記録（内容は種目ごとに異なる）」を書いて送ればOK。

申請ハガキのルール

原則として申請記録は、ハガキに書くようにしよう。意見を伝える場合や、報告内容が長くなってしまう場合だけ、例外として便箋なども認めているぞ。また、ハガキなど1枚につき、1人分の1申請記録しか受け付けないので、注意しよう。

申請時の注意点

同じ人が同じ種目に再申請する場合には「～回目の申請です。前の記録は～です」と書き添えること。イラストや当コーナーへの意見をつけてくれてもいい。

エントリーのルール

記録優秀者（主に入賞者）には、間違いや不正がないかの確認のため“編集部から通知があった場合のみ”申請記録の証拠になるメモリーカードなどを送ってもらうぞ（確認後に返却する）。詳しい送り方などは通知のときに説明するのでご安心を。

新登場 エースコンバット3

ルール
「Scylla and Charybdis」クリア直後のトータルタイム（OPTIONSのRECORDSで確認できる）を競う。それまでの全ミッションで達成度Aを獲得しておくこと。

申請記録
『AC3』と明記して「トータルタイム／選択した難易度」をハガキに書こう。P.70からの攻略も見ておくといいぞ。
●記録確認はメモリーカード使用

しめ切り▶8月20日消印有効

急げ！ To Heart

ルール
ミニゲームの「お嬢様は魔女」でハイスコアを競う（制限はなし）。「Heart by Heart（2P可、コンティニュー不可）」、「○×△□（ひとりでプレイモード）」も集計する。

申請記録
『To Heart』と明記して「選択したミニゲーム／スコア／使用キャラ（あるいは選択した難易度）」をハガキに書こう。
●記録確認はメモリーカード使用

しめ切り▶6月20日消印有効

急げ！ オメガブースト

ルール
ZONE6のクリアタイムを競う（CAMPAIGN PLAYモード、ZONE PLAYモードどちらでもOK）。ZONE1～5、ZONE7～9（オモテ面）でも記録の集計は行うぞ。

申請記録
『オメガブースト』と明記して「選択ZONE／選択モード／タイム／スコア／破壊率」を書こう。申請記録のリプレイもセーブしてね。
●記録確認はメモリーカード使用

しめ切り▶6月20日消印有効

急げ！ ダンスダンスレボリューション

ルール
アレンジモードのアナザーのハード（上級者用）とベーシックのハード（初心者用）それぞれで、オールクリア時の点数を競う。曲はどれを選んでも構わない。

申請記録
『ダンスダンスレボリューション』と明記して「アナザーかベーシックか／点数／選んだ曲／使用コントローラ」をハガキに書こう。
●記録確認はメモリーカード使用

しめ切り▶6月20日消印有効

専用コントローラ限定の集計も行うぞ

この種目では、専用コントローラ（ステップ入力式のコントローラ）限定での特別集計部門を設け、トップ記録もバッチリ発表するぞ。参考発表扱いだけど、この部門での優勝者には、特別賞品もお贈りする予定だ。日本一のダンサー目指し、頑張ってみよう。

参加者必読！ ルール変更のお知らせ

記録はアレンジモードで競うぞ！
前号まで、記録募集はアーケードモードで行う、としていたけど、アレンジモードで競うことにルール変更させてもらうぞ。変更の理由は、アーケードモードで簡単に点を稼ぐ方法が見つかってしまったため。迷惑かけて本当にゴメン。

これまでに届いたハガキも公認！
ルール変更があったとは言え、これまでに届いたハガキも、問題なく集計に加えてあるのでご安心を。ただし、入賞者の記録の確認はアレンジモードの記録で行わせてもらうので（申請記録より高いスコアでも可）、準備をよろしく！

DPSならではの“特別集計部門”も用意！

大勢の参加者が集まった種目では、ここに挙げた5部門での上位者の記録も発表しちゃうぞ。同性、同年代の日本一をめざそう！

- **男子小学生**：小学生（小学生以下でもOK）の男子のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特A」と書こう。
- **男性30歳上**：申請した当日時点で満30歳以上の男性のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特B」と書こう。
- **女子小学生**：小学生（小学生以下でもOK）の女子のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特C」と書こう。
- **女子中高生**：中学生か高校生の女子のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特D」と書こう。
- **女性一般**：上以外の女性（OL／主婦など）のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特E」と書こう。

挑戦の受け付けは…（掲載予定：6月20日消印有効まで▶Vol.115で発表）
〒101-8305 （株）メディアワークス DPSコロシアム係まで

報酬
参加者が600人以上なら「1位に8,000円、2～5位に3,000円」、599～200人で「1位に5,000円、2～3位に3,000円」、199～50人で「1～3位に500円」、49～20人で「1位に500円」を進呈。賞金は上位だけではなく、参加者200名以上の種目で「10位以内、11～20位、21～30位、31～50位、51～100位、101～175位、176～300位、301～500位、501～800位」の各ブロックから抽選で1名ずつに2,000円を支給。下位にも賞金獲得のチャンスはあるし、上位になるほど獲得チャンスも多くなるのだ（参加者19人以下の場合にはトップにグッズを贈るぞ）。

4色奴隷

Colorの奴隷

〒101-8305 (株)メディアワークス '4Cど'係

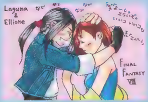
ちわっす。カラーの奴隷ページで～す。色はいいナア。いや、なんとなく。そうですよね？ イロイロ。

▶千葉県　明石知子さん：次世代PSに是非とも移植してもらいたいのがこのシリーズ。PSだと1MAPに登場させることの出来る敵キャラの数が制限されていたわけだけど、そんなの関係なくなるだろうし。で、百人斬り。ずらっと並んだ敵をばったばったとブチのめす……。考えただけでもステキ。越後屋百人を部屋に詰め込む、でもいいけど。



▶大分県　出光銀太郎さん：主人公のクチビルがメチャクチャ特徴的なこと以外はスゴクいい感じの恋愛ダンジョンRPGなのです。





◀埼玉県　朝凪尺花さん：ナデナデはスル方もされる方も気持ちがいいんですよねぇ。いつの間にか顔が緩んでニヘニヘってなっちゃうワケです。これはもう…実際やってみれば、そしてやられてみればわかります。あ、わかりやすいのが犬とか猫。気持ちよさそうですよね。ものすごく。



▲東京都　ばらスィーさん：続編の『罪』にはいないみたいですねぇ…。なんだか、なぜ『闘神伝』って感じがしないでもないです。

▶大分県 N.Mさん：ただ……声が出るだけのリニューアル版はどうかと思うんですけど。ゲーム自体、結構いいデキなだけにやるなら最初からそうしてれば…。最初に買った人がソンしたみたいじゃないですか。





◀大阪府　葉月あおりさん：彼が戦う理由も次回作で明らかになりそうで、発表前からドキドキ？



◀三重県　くさなぎたつきさん：アーケードの時は……不幸過ぎですよ。話が。



◀長崎県　にいさまさん：なんか、楽しげでいいですねぇ。隠し芸大会の寸劇？



◀福井県　毛よろんさん：カッコイイですよねぇ。やはり、勇者はこれでしょう。



◀東京都　鳳生黨さん：なんていうか、ほのぼのした感じが似合うゲームですよね。スゴク。さりげなく枕にされてるのはホンジャマカの石塚さん似ということになってます。



◀京都府　水杜珠呂さん：歌はなんのキーワードだったんでしょう？欲望なのか、自然進化なのか。大事なのは人は人間への警告を無視し続けている現実。そろそろマジでヤバイでしょう。

▶岩手県　瀬田戒里さん：『2』のCFってやるんでしょうかねぇ？



▶宮城県　白河勇魚さん：みんなで草笛。ピプー ピプー。うまく鳴らすの大変です。

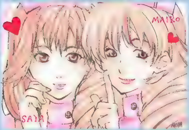


▶徳島県　棚月さららさん：『聖剣』、脇役たちがものすごくいい味出してますよね。



▶埼玉県　朝凪尺花さん：なんていうか芸が細かくなりました。動きもステキです。





▲埼玉県　東屋アキラさん：この2人だと……確かに回復系の方陣技ですねぇ。どう考えても。メスの嵐とか……？

▶愛知県　海原晃さん：クーン&メイレン、いいペアですよね。よく慣れてるっていうか……。



▼熊本県　緑鳥さん：なんか彼女はハロとか作っちゃいそうですよね。で、偶然、軍の新型ギアに乗り込んで戦うことになっちゃうの。笑。





▲宮崎県　秋山たつみさん：初期ペルソナ……みんな個性強すぎです。やっぱりモデルは羊なんでしょうかねぇ？　謎です。



▲宮城県　トモさん：この重みは体験したことのある人じゃないと判らない気がします。

▼広島県　水月ユーリさん：彼女の覚悟は相当なモノだったと思いますよ。辛かったハズです。





▲山形県　日野晴火さん：こうしてみるとやはり、キャラクター設定が秀逸ですよね。奥ありすぎ。

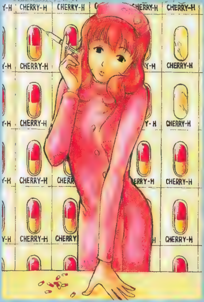
◇カラーイラストの基本：このページは読者様のカラーイラストで構成されています。まさに読者様次第なページのワケですが、少しだけ決まりがございます。①：えんぴつ、色えんぴつのみだとツライ：イラストの色が薄いと印刷で良く発色してくれないので要注意。かなり濃く書かないとダメ。②ハガキサイズ：掲載できるのはハガキサイズのイラストのみ。③：掲載されるとポイントが加算：ルールは165ページのPSの奴隷に準拠。採用のポイントに関しては今号166ページ参照。④：封書もOK：奴隷



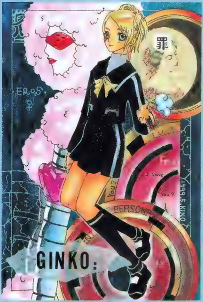
▶新潟県　OZ-さん：巨大ロボとの戦いあたり、カッコヨスギですよね。ちゃんとED変わってるし。何度もクリアしたくなるゲームなのです。



▶徳島県　三家ねこさん：なんていうか……このズワッっていう感じがカッコイイです。舞い上がる空気っていうか。



▶大阪府　昭直利さん：彼女の声は……いつまでたっても慣れませんよねぇ……。まあ、慣れたら慣れたでちょっと怖いですし。実際にいたら「ハッキリしゃべれ！」って怒鳴っちゃいそうです。



▶大阪府　キノピコンさん：仲魔勧誘のシステムがものすごく複雑な『2』。ソレだけ試していてもものスゴイ時間がかかってしまうのは確実です。2人で漫才とかもできますからねぇ。



◀徳島県　宇海遊さん：お気に入りって所でしょうか？　その中にヒヨコと猫が入るのがステキです。



◀青森県　矢吹雅さん：ファンタジー世界の冒険っていうバリバリなノリが久々な気もします。大抵機械入ってますし。



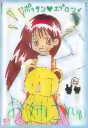
◀埼玉県　白河結魚さん：彼女の父は参加しないんですかねぇ……。気になります。というか『闘神伝』とある以上……ねぇ。



◀新潟県　りーぽーさん：女の子みんな強くて健気ですよね。一途ですし。なんか、男だけじゃない気がスゴクします。



◀鹿児島県　猫ノ都りとるさん：少しだけ、注射されるのが怖いなぁ……なんて。ちょっとカワイスギでしょう。



◀福岡県　武下恵梨香さん：ポリエプロン…なんだか新しい化学繊維って感じでステキです。ピッタリ張り付いて離れない！



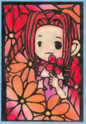
▶岡山県　樹宮昌平さん：ジョウイは結局ヒリカなんですかねぇ？　まあ、ソレはソレでいい話だと思うんですけど。



▶大阪府　東本夕夜さん：さあ、今回も『1』の時のようにものすごく長い間話題になるようなデキなんでしょうか？　期待しましょう。



▶山口県　シャータ-牧さん：うーん、アメリカン。やっぱり、星マークのビキニは欠かせませんよねぇ……ってナニに？



▶大阪府　さんとこさん：夢みる花売りってテーマがばりばりです。確実にカッター使うのが上手くなる技法ですよね。



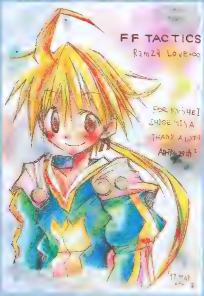
▶福岡県　望月きりかさん：混浴は男のロマーン！　というか、一生のロマーン！　ですよねぇ。ソレくらいのモノです。



▶東京都　田中厚さん：つかみ所のないなんていうか、クリックしてイロイロしちゃうタイプ。ゲーム……なんでしょうか？

ちょっとあいちゃったウサギ部屋Ver.2-3

▼千葉県　ちったんさん：難しいんですよ。とにかく。最初でバンバンやられてます。まあ、そこで生き残らないと先がないわけですけど。正義を貫くのは……大変です。



▲滋賀県　藤咲尚さん：正統派のラムザくんです。ポワポワした色合いが本来の彼の性格に合ってる気もします。戦いの中でもこんな目をしていられたんでしょうか？　厳しいですよね。多分。



CGでバッチリ！

CGコーナー新設！　電脳絵画はココまでどうぞ！増刊Dでも募集中。



▼宮城県　緋賀ゆかりさん：サイズを簡単に変えられるのがCGの長所。

▲東京都　山師さん：お風呂にアヒルは大事ですよね。



移植化計画

他機種ソフトでPSに移植して欲しい作品はこへ！　ハガキ紹介中。



◀千葉県　コン・チャイ子さん：任天堂の次世代でしょうねぇ……絶対……。



◀茨城県　夜神こうじさん：いいですよね。アクセス無くして。プレイしたいです。



▶埼玉県　清華さん：そういえば出てませんよね。成長システムボリュームUPで。

系のイロイロなコーナーあてのハガキを1通の封筒で、またはハガキサイズの紙使用での参加もOKです。⑤CG：CGは基本的にハガキサイズのプリントアウトで送って下さい。データでは受け付けません。CGは元のデータがあればいくらでも複製が作れるため、通常のハガキと同列では並べることはできません。オレはCGにかけてるんだ！　という熱い思いを持っている人には申し訳ありませんが御了承下さい。**あて先：〒101-8305 ㈱メディアワークス「4Cど」係**


PlayStation
マリア2
MARIA2
きっと、人間の見方が変わるよ・・・
1999年8月 発売予定（税別価格 6,800円）
世紀末インタラクティブ・ドラマ
あなたの流した涙が、この物語を変える。
©1999 BREAK/AXELA
"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
株式会社 ブレイク
〒106-0047 東京都港区南麻布 3-8-6
PDスペース386ビル 2F

電撃 Play Question プレイクエスチョン

1999 HOW TO WIN

「あぁっ！　なるほどね！」そう、この発見。このコーナーはゲームに行き詰まって困った、アナタの"困った電波"をしっかりキャッチ！
　さまざまなニーズに応えた「なるほど!」の発見を、アナタに必ずお届け致します!!

※1.隠密フット、格闘用ナックル　※2.ジェットフット　※3.音声出力装置が上がるごとに+50円　※4.腕部ブームが上がるごとに+50円

マリオネットカンパニー

今回は、「もう…なにをやっていいのやら……」なんて困っているマスターに贈る『マリカン』攻略法を紹介!!　さらに詳しい攻略本も是非どうぞ！

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

　パーツを構成するそれぞれのエレメントには、品質（A～E）が設定されている。これを無視すると、同じパーツでもデキの悪いものができてしまう（CPU能力のアップ値が品質Aなら20I、Eなら67Iなど）。エレメントの品質はお店に入るごとに変化するので、購入時には高品質のものが買えるまでガンバルこと。（ドリルのゴー）

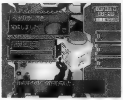
発売中	▶¥6,800	▶マイクロキャビン
AVG	▶MC(1ブロック)	

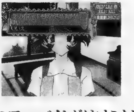
コレだけは知っておくとためになる！　すべてのマスターに贈る『マリカン』徹底攻略!!

この『マリカン』は、見た目とは裏腹に難易度が高い。ギャルゲーだと思ってヘラヘラと何も考えずにプレイしていると、マリオネットが故障したりお金がなくなったりして、無駄に時間だけが過ぎていってしまうだろう。今回は、何をしていいのかと悩んでいる人のために「コレをやっておけばＯＫ！」というような攻略法を紹介する。

◉工学レベルアップは土、日曜日が狙い目だ！

ゆうきからの"受注パーツ"は、「成功確率が高い」、「組み立て時間が短い」ものを選択し（条件に合っているものがない場合はロードしてやり直す）、１日で可能なだけ受注▶組み立て▶納品を繰り返す。作成時間が30分の受注パーツなら、自宅からゆうき邸までの往復時間を入れても、なんと90分で工学レベルがアップするぞ。


◀受注パーツの組み立て成功確率は、工学レベル＋成功確率基本値。


▶外出時の最初だけはマリオネットを同伴させ、あとはお留守番。

1日6レベルアップも夢じゃない!

受注パーツのメニューは、１日中変更はないので、同じパーツの受注を繰り返すことが可能なのだ。ここでは短時間でガンガンレベルアップできる、特にオススメの受注パーツを紹介する。

オススメ受注パーツリスト

パーツ名	成功確率基本値	組み立て時間
ヘアカラー青色	47	60
ピンホールアイ	47	30
単指向集音	47	30
ダストボイス	48	40
ＬＩＳＯＳ	47	30
ラ氏発電機早苗	47	30
燃料タンクＳ	47	30
腕部クロム骨格	48	40
脚部メタル骨格	60	30

◉このアルバイトだけはこなしておこう！

アルバイトは、お金稼ぎだけが目的ではなく、イベントの発生条件と関係しているものが多い。ここではイベントの発生条件となっている重要なアルバイトを紹介。なお、「勉強会講師」は２回成功で発生。また、「処分場警備」は、その後の多くのイベントの発生条件となっているので注意。

イベントと関係のあるアルバイト一覧

アルバイト名	イベント名	条件	発生期間
インストラクター	緑のシュプール	成功	10／6～10／28
絵本朗読	路傍の花	成功	10／20～12／2
お使い／買物	ガスコンロでドリフ状態	失敗	10／6～11／25
手話ボランティア	星に願いを	成功	11／17～12／16
処分場警備	生まれいずる悩み	成功	2／2～3／17
水族館	金色の水族館	成功	11／3～12／16
託児サービス	迷子	成功	10／20～12／9
チラシ配り	空のお散歩	成功	10／27～12／9
道路工事	事故２	成功	2／9～3／17
ヒーローショー	新聞屋さん強制排除	成功	2／12～3／22
勉強会講師	見張り	成功	2／23～3／24
野鳥棲息数調査	鳥の楽園	成功	10／6～11／25

◉マリオネットのパラメータを上げてアルバイトを選択しよう！

アルバイトの成功確率と報酬は、マリオネットのパラメータ値で決定する。主人公の工学レベルを上げたら、まずは下で紹介しているアルバイトの成功確率に関係するようなパーツから、マリオネットに組み込んでいくのがいいだろう。


◀アルバイトで消耗するパーツは成功確率に関係のあるもの。

全アルバイトの報酬リスト

アルバイト名	基本報酬	必須パーツ	成功確率	備考
インストラクター	(感覚＋脚力)×８	衝撃耐性スキン	50＋(感覚＋脚力÷２)%	――
ウエイトレス	(記憶容量÷３)×50	なし	60＋(記憶容量÷３)%	ボリューム、ピュアボディ装備で+300円(※３)
ウグイス嬢	(発声÷３)×25	なし	70＋(発声÷３)%	音声出力装置が１上がるごとに+100円
駅前清掃	(感覚＋視力)×５	なし	(感覚＋視力)%	感覚基板が１上がるごとに+50円
絵本朗読	(発声÷３)×10	なし	(発声)%	音声出力装置が１上がるごとに+50円
お使い／運搬	(パワー÷３)×20	なし	50＋(パワー)%	脚部アクチュエイターが１上がるごとに+100円(※４)
お使い／買物	(記憶容量÷４)×10	なし	50＋(記憶容量)%	――
お届け物	(脚力)×５	なし	70＋(脚力÷３)%	――
カレー屋呼び込み	(発声÷３)×35	なし	70＋(発声÷３)%	ボリューム、ピュアボディ装備で+200円
看護助手	1000	薬品耐性スキン、医療用ナックル	80%	――
警備	(視力＋聴覚＋パワー)×10+600	隠密フット、格闘用ナックル	(視力＋聴覚＋パワー)÷３%	――
広告配布	(脚力＋パワー)×５	なし	50＋[(脚力＋パワー)÷２]%	――
手話ボランティア	(知識÷３)×10	精密作業ナックル	50＋(知識÷２)%	知識基板が１上がるごとに+100円
処分場警備	(視力＋聴覚＋パワー)×10	インフラビジョン、微振動増幅集音(※１)	(視力＋聴覚＋パワー)÷３%	50%の確率で泥棒出現。泥棒逮捕の場合のみ報酬２倍
水族館	1700	水圧耐性スキン、微振動増幅集音(※２)	70%	――
託児サービス	(感覚÷２)×15	なし	50＋(感覚÷２)%	感覚基板が１上がるごとに+100円
チラシ配り	(感覚＋パワー)×３	なし	(50＋感覚＋パワー)%	――
道路工事	パワー×15	土木用ナックル	50＋(パワー÷２)%	なし
荷物運び	(パワー＋脚力)÷２×10	なし	(パワー＋脚力)÷２%	――
ヒーローショー	1000＋(知識＋発声)÷２×20	高熱耐性スキン	50＋(知識＋発声)÷２%	――
勉強会講師	(知識÷３)×20	なし	50＋(知識÷２)%	知識基板が１上がるごとに+50円
募金活動	(発声÷３)×15	なし	70＋(発声÷２)%	発声装置が１上がるごとに+50円
窓掃除	3500	吸盤フット	70%	――
巫女	(知識÷３)×40	なし	50＋(知識÷２)%	知識基板が１上がるごとに+50円
野鳥棲息数調査	(視力÷２)×10	ズームアイ	50＋(視力÷２)%	――
呼び込み	(発声＋記憶容量)÷２×20	なし	50＋(発声＋記憶容量)÷２%	ボリューム、ピュアボディ装備で+200円

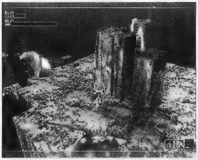
ロード オブ モンスターズ

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

モンスターの能力ごとにいろいろな戦略を練るのが楽しいこのゲーム。攻撃力の高いモンスターばかりで速攻をかけたり、敵や戦場に合わせて最適の布陣で挑んだりと、攻め方は多種多様。それゆえ、戦闘前に立てた作戦が成功すると非常に楽しい。まったく、「勝敗は戦う前にすでに決まっている」とはよく言ったものです。（殿）

個性的な能力を持つモンスターを召喚してのバトルが楽しい『ロドモン』。今回の攻略では、モンスターたちの持つ能力をリストで完全公開だ！

発売中 SLG	▶¥5,800　▶SCEI
	▶MC(1ブロック)　▶AC(DS対応)


◀モンスターが持つ能力を十分把握してから戦おう。

全モンスターのすべての特性を公開！

それぞれのモンスターが多種多様な能力を持っている『ロドモン』。モンスターの能力は、戦う相手の系統や戦場の地形、果ては味方のモンスターとの組み合わせに影響を受ける。それにより有効に活用できる場合もあれば、まったく役に立たなくなることもある。いつでもオールラウンドに強さを発揮することができる「最強」のモンスターはこのゲームにはいないのだ。その分、逆に能力の低いモンスターでも、使い方によっては十分戦力になることがある。モンスターの持つ特性を常に把握しておくことは「ロドモン」で勝利を得るうえでの最大の秘訣。以下で紹介する数々の特性を参考に、幾多の戦いを勝ち抜くのだ！

POINT 1 攻撃特性と防御特性が最大のカギ

各モンスターにはそれぞれ、攻撃の性質を表す「攻撃特性」と、どのような攻撃に対して高い防御力を発揮するかを表す「防御特性」がある。これらの特性は、その組み合わせによって戦いを有利にも不利にもすることができる、重要な要素なのだ。


◀敵の防御特性に応じた強力な攻撃特性を持つモンスターを選ぼう。

攻撃特性

どのようなタイプの攻撃を与えるかを表す。敵の防御特性によっては致命的なダメージを与え、逆に、まったくダメージを与えられないこともある。なお物理特性の「打撃」はノックバック（吹き飛ばす）効果が付随する。

物理
- 斬撃　軟体に大ダメージを与える。装甲に防がれる。
- 強撃　装甲、軟体どちらにもある程度のダメージを与える。
- 打撃　装甲に大ダメージを与える。軟体に防がれる。

熱
- 火炎　耐冷に大ダメージを与える。耐火に防がれる。
- 冷気　耐火に大ダメージを与える。耐冷に防がれる。

電磁
- 電撃　耐闇、耐精神に大ダメージを与える。耐電に防がれる。
- 闇撃　耐電に大ダメージを与える。耐闇、耐精神に防がれる。
- 精神　MPにダメージ、耐電に大ダメージ。耐闇、耐精神に防がれる。

神聖
- 秩序　耐混沌に大ダメージを与える。耐秩序に防がれる。
- 混沌　耐秩序に大ダメージを与える。耐混沌に防がれる。

防御特性

モンスターの特殊な攻撃に対する防御の特徴。攻撃特性と対応しており、同タイプの攻撃には強く、逆の攻撃に対しては大ダメージを受ける。これらはモンスターだけでなく、召喚師にも設定されている。また、左の4つ以外にも、特殊な防御特性が存在する（下記リスト参照）。

物理
- 装甲　斬撃を防ぐ。打撃には大ダメージを受ける。
- 軟体　打撃を防ぐ。斬撃には大ダメージを受ける。

熱
- 耐火　火炎を防ぐ。冷気には大ダメージを受ける。
- 耐冷　冷気を防ぐ。火炎には大ダメージを受ける。

電磁
- 耐電　電撃を防ぐ。闇撃、精神には大ダメージを受ける。
- 耐闇　闇撃、精神を防ぐ。電撃には大ダメージを受ける。
- 耐精神　闇撃、精神を防ぐ。電撃には大ダメージを受ける。

神聖
- 耐秩序　秩序を防ぐ。混沌には大ダメージを受ける。
- 耐混沌　混沌を防ぐ。秩序には大ダメージを受ける。

その他の防御特性

粘性体	物理攻撃を防ぐ。
虚軸体	物理攻撃のダメージを減少する。
金属	耐冷、耐闇を持つ。
耐火金属	耐火、耐闇を持つ。
石	耐冷、耐電を持つ。
精神体	精神攻撃のみダメージを受ける。
高等虚軸体	耐火・耐冷、物理攻撃を減少。

POINT 2 モンスターの特殊能力に注意せよ

特殊能力

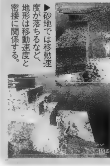
天	物理攻撃、近接タイプは秩序ダメージを与える。耐秩序。
地	物理攻撃、近接タイプは混沌ダメージを与える。耐混沌。
敵意	物理攻撃、近接タイプは精神ダメージを与える。
復活	死亡しても、一定時間後に復活する。
再生	HPが少しずつ回復していく。
ルアー	敵の攻撃対象になりやすい。
ステルス	攻撃時以外は敵の攻撃対象にならない。
透明	攻撃時以外は姿が見えない。


▶死亡後、一定時間で生き返る「復活」は、長期戦で役に立つ。

モンスターや召喚師には、攻撃特性や防御特性のほかに、固有の特殊能力を持っているものがいる。これらの能力は攻撃や防御の特性に関係なく、戦闘中は常に効果を発揮している。例えば「ルアー」の能力を持つモンスターを敵の攻撃を受けにくい場所で待機させて敵を引きつけるなど、うまく活用すれば非常に効果的に働くことがある能力なのだ。

地形にも注意が必要だ！

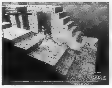
戦場の地形は、各特性や攻撃方法とともに勝敗を左右する重要な要素だ。例えば水地などでは、水棲系に加え、アンデッド系や無生物系の呼吸をしないタイプのモンスターの活躍が期待でき、逆に機械タイプの人造系モンスターはほとんどが水に弱い。また狭い地形では体の大きなものは移動に手間取るし、高低差の多い地形では、多足系のモンスターは踏破能力が低いため自由に行動できない。セットアップ時は戦場の地形を必ずチェックしておこう。


▶砂地では移動速度が落ちるなど、地形は移動速度と密接に関係する。

◀飛行・浮遊しているモンスターはあらゆる地形の影響を無視できる。

POINT 3 個性たっぷりの攻撃方法を紹介

モンスターがとる攻撃方法は、いくつかのタイプがある。基本的には近接しての直接攻撃、離れての間接攻撃、そして魔法での攻撃の3つに分かれる。これらも攻撃や防御の特性と同じく、状況によって有効な場合と不利になる場合があるので注意が必要だ。例えば、高い遮蔽物が多い戦場では、遠距離攻撃のほとんどが使えなくなってしまうが、飛行できるモンスターや放物射撃のできるモンスターを使えば非常に役に立つ。また魔法は障害物を無視して強力な攻撃を加えることが可能だ。間接攻撃できるモンスターは便利だが、近接などの直接攻撃には非常にもろいので、近接タイプの敵と1対1になる状況は避けたほうがよい。


◀高い位置から撃ち下ろすと、通常より大きなダメージを与えられる。

攻撃方法

近接	近くの敵を攻撃。
放物射撃	発射物が弧を描いて標的に飛ぶ。壁越しに攻撃ができる。高い位置から撃ち下ろすと大ダメージ。
低角射撃	発射物が弧を描いて標的に飛ぶ。高い位置から撃ち下ろすと大ダメージ。
直線射撃	発射物が直線上に目標まで飛ぶ。
前方ブレス	前方に向かって広範囲攻撃。
周囲ブレス	自分の周囲に向かって広範囲攻撃。
炸裂弾	直線上に発射して着弾すると爆発。
浮遊炸裂弾	敵を自動的に追尾して着弾すると爆発。
ビーム	直線上の敵を貫通する攻撃。距離が離れると威力が落ちる。
精霊魔法	壁や障害物の影響を受けずに遠距離の敵を攻撃。
神聖魔法	中距離の敵を攻撃。

ポイント Q&A

Q：戦闘序盤に敵に先手を打たれると、なすすべもなくそのままやられてしまうことが多いんですが、戦闘の序盤をうまく乗り切るコツはありませんか？
A：地形や敵モンスターとの特性の相性にもよるが、まずは防御力やＨＰが高いモンスターを召喚し、攻撃を受けにくい場所に配置して「壁」にする。その後はＭＰがたまったら間接攻撃や強力な直接攻撃のできる「戦力」を召喚しよう。基本的に、序盤は「敵を倒す」ことよりも「戦線を維持する」ことを考えたほうがうまくいくぞ。

全モンスター特性リスト

このリストは、全モンスターの分類と、それぞれの持つ特性を表したものである。各モンスターの持つ特性や特殊能力などを参照し、最適なオーダーを組もう。

表の見方

●モンスターは4つの系統に分けて分類してある。以下は表中の用語説明。

【水地特性】水地での特徴。
☆：水地専用。水地にしか召喚できない。
○：泳ぐことができ、生物タイプでも水没中にダメージを受けない。
ー：移動速度が低下し、生物タイプは水没中にダメージを受ける。
×：水地に入るとダメージ。

【攻撃力】1～8段階。8が最高。
【追加効果】攻撃時に発生する特殊効果。
引き寄せ：相手を引き寄せる。
吸血：生物のHPを吸い取る。
腐食：装甲の効果を減少。
スロウ：移動スピードが遅くなる。
フリーズ：生物の動きを一瞬止める。
麻痺：生物の動きを一定時間止める。
聖光：虚軸に対して一定時間ダメージ。
フィアー：生物に一定時間精神ダメージ。
パニック：敵味方の区別なく攻撃させる。

【追撃能力】移動中に攻撃ができる能力。敵が移動していても命中させられる。
【防御力】攻撃特性の斬撃を防ぐ度合い。0～5段階。5が最高。
【移動方法】移動に関する特徴。
【移動速度】移動の速さ。地形によって変化する。1～5段階。0は固定タイプ。
【踏破能力】どれくらいの段差を登ることができるか。1～5段階。0は固定。
※特殊能力、攻撃特性、攻撃方法、防御特性は左のページを参照。

	name（名前）	body（モンスターの特徴） race（分類）	ability（特殊能力）	water（水地特性）	attack（攻撃） type（攻撃特性）	form（攻撃方法）	power（攻撃力）	effect（追加効果）	pursuit（追撃能力）	deffence（防御） shield（防御力）	type（防御特性）	move（移動） type（移動方法）	speed（移動速度）	step（踏破能力）
神族系	ハシュラス	生物	地	ー	斬撃	近接	6	ー	○	5	装甲	二足歩行	2	2
	ミノタウロス	生物	地	ー	打撃	近接	2	ー	ー	0	ー	二足歩行	2	2
	ケルベロス	生物	地	×	斬撃	近接	2	ー		0	耐火	四足歩行	5	3
	アンゲコック	魔動	地 復活	ー	斬撃	近接	2	ー	ー	2	石	二足歩行	3	2
	カーバンクル	生物	天 ルアー	ー	秩序	神聖魔法	1	聖光	ー	0	ー	ジャンプ	4	2
	ケンタウロス	生物	天	ー	斬撃	放物射撃	1	ー	ー	0	ー	四足歩行	5	3
	アスピド	生物	天	○	打撃	近接	1	ー	ー	0	ー	多足/接地	1	1
	サウジーネ	幽体	地	ー	精神	周囲ブレス	4	フィアー	ー	0	精神体	浮遊	1	3
	ミルプエンジェル	生物	天	ー	秩序	直線射撃	1	聖光	ー	0	耐精神	上空	1	5
	グラム	生物	天	ー	強撃	近接	4	ー	○	5	装甲	浮遊	4	3
	バル	生物	地	ー	斬撃	近接	2	吸血		0	耐精神	飛行	4	5
	フェニックス	生物	天 復活	×	火炎	炸裂弾	4	ー	ー	0	耐火	飛行	4	5
	ジェヌーン	生物（竜）	地	ー	闇撃	前方ブレス	8	ー	ー	1	耐闇	水泳	5	2
	レッドバイア	生物（竜）	地	ー	火炎	前方ブレス	8	ー	ー	2	耐火	四足歩行	1	2
	ブルーバイア	生物（竜）	天	ー	電撃	直線射撃	8	ー	ー	1	耐電	飛行	2	5
	ホワイトバイア	生物（竜）	天	ー	冷気 斬撃	前方ブレス	8	フリーズ	ー	5	装甲 耐冷	四足歩行	1	2
人造系	グロッグゴーレム	魔動	復活	ー	打撃	近接	4	ー	ー	5	装甲 石	二足歩行	1	2
	キメラ	生物	ー	ー	火炎	前方ブレス	5	ー	ー	0	ー	四足歩行	3	2
	ロゴムー	機械	ー	×	打撃	近接	2	ー	○	2	耐火金属	四足歩行	1	1
	オルトロス	機械	ー	×	斬撃	近接	2	ー	○	2	金属	四足歩行	5	3
	ウォーバス	機械	ー	×	闇撃	直線射撃	1	ー	ー	2	金属	二足歩行	3	3
	ソーラーフラワー	機械	ー	×	火炎	ビーム	2	ー	ー	2	金属	固定	0	0
	スライム	粘体	再生	ー	溶解液	近接	1	腐食	ー	4	粘性体	多足/接地	1	1
	インペリアック	機械	ー	×	打撃	放物射撃	1	ー	ー	2	金属	車輪	5	1
	コカトリス	生物	ー	ー	精神	前方ブレス	1	麻痺	ー	0	ー	二足歩行	4	3
	イチャリポス	機械	ー	×	斬撃	近接	2	ー	○	2	金属	飛行	4	5
	ロンプハイエ	機械	ー	×	打撃	近接	3	ー		2	金属	上空	1	5
	アプトー	機械	ー	☆	打撃	放物射撃	1	ー	ー	2	金属	水泳	5	2
	グラッカリン	機械	ステルス	×	斬撃	近接	3	毒	ー	5	装甲 石	固定	0	0
	ニッキラビット	機械	ルアー	×	打撃	近接	1	ー	ー	2	金属	ジャンプ	5	3
	サイアン・ゲーブ	機械	ー	×	打撃	近接	6	ー	○	2	金属	車輪	5	1
	アルブル	機械	ー	×	打撃	近接	2	ー	○	2	金属	二足歩行	4	3
自然系	フルクマトプス	生物	ー	ー	打撃	近接	1	ー	○	5	装甲	四足歩行	1	1
	ウリェッペン	生物	ー	○	溶解液	近接	1	スロウ	ー	0	軟体	ジャンプ	3	3
	コアモウルフ	生物	ー	ー	斬撃	近接	2	ー	○	0	ー	四足歩行	5	3
	アギソ・コニア	生物	ステルス	ー	打撃	近接	3	ー	ー	0	軟体	多足/接地	0	0
	ブルムベア	生物	ー	ー	強撃	近接	5	ー	ー	0	ー	四足歩行	3	2
	エルフ	生物	ー	ー	斬撃	放物射撃	1	ー	ー	0	ー	二足歩行	3	2
	ラヴァリザード	生物	ー	×	打撃	低角射撃	1	ー	ー	0	耐火	多足/接地	1	1
	ノットリア	生物	再生	☆	火炎	浮遊炸裂弾	3	ー	ー	0	軟体	固定	0	0
	ワイヴァーン	生物	ー	ー	斬撃	近接	4	毒		0	ー	飛行	4	5
	ビッズファルコン	生物	ー	ー	斬撃	近接	1	ー	○	0	ー	飛行	5	5
	フェアリー	生物	ー	ー	精神	周囲ブレス	2	パニック	ー	0	耐精神	上空	3	3
	ヤン・ガン・イ・タン	生物	ー	×	火炎	炸裂弾	2	ー	ー	0	耐火	浮遊	1	3
	ノーム	生物（精霊）	ー	ー	闇撃	精霊魔法	2	ー	ー	0	耐電	多足/接地	4	2
	ウンディーネ	生物（精霊）	ー	☆	冷気	精霊魔法	2	フリーズ	ー	0	耐火	水泳	2	2
	シルフィド	生物（精霊）	ー	ー	電撃	精霊魔法	2	フリーズ	ー	0	耐電	浮遊	4	3
	サラマンドラ	生物（精霊）	ー	×	火炎	精霊魔法	2	ー	ー	0	耐火	浮遊	4	3
外来系	オールドワン	虚軸	敵意	ー	打撃	近接	2	ー	ー	1	高等虚軸体	多足/接地	1	1
	ダークヤング	虚軸	敵意	ー	打撃	近接	6	ー	ー	1	虚軸体	四足歩行	4	2
	ゾムトビートル	生物	ー	ー	打撃	近接	2	ー	○	5	ー	多足/接地	4	3
	デアラブール	生物	ー	ー	斬撃	近接	3	ー	○	0	ー	多足/接地	5	3
	カルディ・リベス	生物	ー	ー	斬撃	低角射撃	1	毒	ー	1	ー	多足/接地	2	1
	ブコロエール	生物	ー	○	斬撃	近接	2	ー	ー	5	装甲 耐電	多足/接地	2	2
	レムゲ・ハス	生物	ー	ー	溶解液	放物射撃	1	スロウ	ー	0	ー	多足/接地	3	3
	ショゴス	粘体	ー	○	精神	周囲ブレス	4	フィアー	ー	4	粘性体	多足/接地	1	2
	ゲムラス	生物	ー	ー	溶解液	近接	1	腐食	○	0	軟体	多足/接地	1	1
	ビヤーキー	虚軸	敵意	ー	斬撃	近接	2	フリーズ	○	1	虚軸体	飛行	5	5
	オフト	生物	ー	ー	火炎	直線射撃	1	ー	ー	0	ー	上空	3	5
	バシオン	生物	ー	×	精神	前方ブレス	1	毒	ー	0	ー	浮遊	2	3
	スターヴァンパイア	虚軸	敵意 透明	ー	斬撃	近接	4	吸血	○	1	耐電 虚軸体	浮遊	4	3
	フライングポリープ	虚軸	透明	ー	冷気 精神	周囲ブレス	4	引き寄せ	ー	1	耐電 虚軸体	浮遊	2	3
	サーヴィター	虚軸	ー	ー	精神	周囲ブレス	2	パニック	ー	1	軟体	多足/接地	1	1
	マ・ノ・ウォー	生物	ー	☆	電撃	周囲ブレス	2	ー	ー	0	軟体	水泳	4	2

デビルサマナー ソウルハッカーズ

時幻の回廊とEXTRAダンジョンを、ルートMAPとともにポイント攻略。
前回で最終回じゃなかったのか？　そんな細かいこと気にしちゃいけません。

PS I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

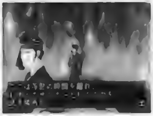
ＳＨの魅力はやっぱりストーリーと悪魔合体に尽きるですぅ！ [illegible] なかなかＳＨから解放されないmimiっちぃ）

発売中 RPG	▶ [illegible] 800(CD2枚組＋「ペルソナ2　罪」体験版付き)　▶アトラス
	▶MC(3ブロック)、PS(10ブロック)

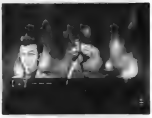
難攻不落の時幻の回廊&EXTRAダンジョンを一挙攻略!!

今回は、本編クリア後に封印が解かれる２大ダンジョンを攻略しよう。ダンジョン攻略を開始するタイミングは、時幻の回廊なら本編クリア直後でもＯＫ。ＥＸＴＲＡに関しては、５つ目のダンジョンまでなら時幻の回廊の途中データでも十分攻略可能だ。ただし、６つ目のダンジョンで召喚士・葛葉キョウジを倒すつもりなら話は別。まずはレベル80クラスの仲魔をゲットして、御魂合体でステータスの限界まで育てることが大切だ！





▲▶時幻の回廊に登場する [illegible]

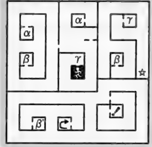


時幻の回廊

二上門に潜むラスボスを倒すとシーアーク11階の封印が解除され、[illegible]「時幻の回廊」が出現する。ここでは、５つのダンジョンに潜む５人のボスを順番に倒さなければならない。ちなみに、各ボスを倒せばかなりの [illegible] 無理な [illegible] きをせずともクリアできるようになっているぞ。

VS 魔王キングフロスト

このダンジョンにはちょっとした仕掛けがある。まず、西のβ地点から東のβ地点にワープ。再び東のβ地点に入ると、ボスの待ち受ける南のβ'地点にワープできるぞ。キングフロスト戦では、「冷静」以外の悪魔を退散させるハテナボックスと、強力な氷結攻撃に注意！　資金に余裕があれば、装備を氷結無効の防具に変更、さらに仲魔には越ノ氷輪山を飲ませて、性格を冷静に変えておこう。ボスが「今年の冬は寒くなるよ」といってガードをしたらもう一息。次のターンで必ず自爆してくる(ダメージ2000～3000)ので、速度19以上の仲魔にテトラカーンを唱えさせるか、物反鏡を使って跳ね返そう。

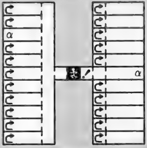




▶右上のセリフに注目！　これが表示されたら自爆の合図なので要注意。

VS 魔王マーラ

MAPの両端はワープゾーンになっているので、西のα地点から東のα地点にワープすれば、あとはボス戦あるのみ。マーラの攻撃法は体当たり、大暴れ、タルカジャの３種類で、激しい肉弾戦が予想される。対策としては、メ・ディア系を使える仲魔と、デ・カジャもしくはタル・ンダを使える仲魔を召喚すること。また、長期戦に備えてラク・カジャで仲魔の防御力を上げ、宝玉やチャクラポットを準備しておくといいだろう。ちなみに、マーラは手負いのキャラを優先的に狙うため、ネミッサなど耐久力が低めのキャラ（能力値の上げ方によっても異なるが）や回復要員は後衛に配置すること！

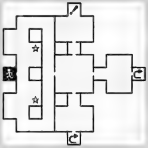




▶見た目も「大暴れ」という気がするけど、強さはなかなかのモノ。

VS 夜魔リリス

ダンジョンの構造は至って単純で、MAP北のイベント地点に入ればボス戦が発生するぞ。途中、耐力の香とテトラジャの石が転がっているので、忘れずに回収しよう。リリス戦では、魅了や石化などの致命的なステータス異常を引き起こす特殊魔法と、防御手段のない万能系魔法のメギドラがネックとなる。ここは、速度16以上の仲魔にマカラカーンを唱えさせるか、魔反鏡で確実に魔法を防ぐこと。ただし、術者もしくは使用者を後衛に配置すると行動順が遅くなるので注意しよう。ボスの特徴として、アギやブフなど属性系の魔法を反射するということも覚えておいた方がいい。

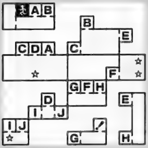




◀魅了を防ぐためにも呪 [illegible]

VS 魔王ルキフグス

このダンジョンは二上門の地下同様、複数のワープゾーンでつながっている。各ワープゾーンの対応はMAPで示したとおりで、ボスまでの最短ルートはA→C→E→H→Gとなっているぞ。ルキフグス戦では呪殺の危険はないので、神経無効の装備に換えて麻痺を防いでおくこと。ルキフグスは必ず２回連続攻撃を行い、うち１回はテトラカーンかマカラカーンを唱えてくるため、うかつに手を出せない。どちらを唱えてくるかは予測不能なので、万能系の魔法メギドラをメインに攻めていこう。また、性格冷静の仲魔にGOの指示を出せば、高確率で有効な攻撃を選んでくれるぞ。

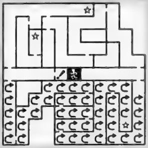


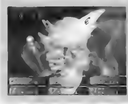


◀この反射系魔法がクセ [illegible]

VS 魔王ベルゼブブ

まずは、MAP南側のワープのトラップ地帯を抜けて、最強の剣・ヒノカグツチを入手すること。この戦いでは呪殺無効が必須装備で、電撃無効があればなおよし。もしなければ、速度の速いキャラによる魔法反射で対処すること。ラスボスだけあって、２回連続攻撃はもちろん、魔法も超強力。マハ・ジオンガ＋ナイスショートのセットなどは感電したが最後、一撃死が待っている。無理な経験値稼ぎは必要ないが、最低でもメ・ディアラハンやメギドラを使える仲魔を揃えておくこと。ベルゼブブを倒して11Fの６つ目の扉をくぐれば、本編の２周目をプレイできるようになるぞ。





◀強力な攻撃としぶとさで右に出る者はいない。

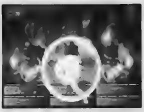
ポイントQ&A

Q：御魂合体で力やＨＰを上げる御魂がなかなか作れません。どうすればよいのでしょうか？
A：サキミタマ(運とＨＰがＵＰ)やアラミタマ(力と耐力がＵＰ)を作るには、炎の精霊サラマンダーを含んだ御魂合体を行えばよい。サラマンダーを作るには大天使同士、もしくは神獣同士を組み合わせること。難易度から言えば後者の方が簡単で、(魔獣＋妖精)＋天使という合体を行えば神獣を作れるぞ。

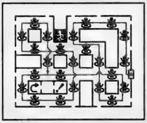
EXTRAダンジョン

これは「時幻の回廊」の出現条件を満たすと [illegible] セーブはできない。内容は6つのダンジョンで構成され、「ダンジョンP」をはじめとする5つ [illegible] の封印が解かれるという仕組みになっている。

ダンジョンP


▲この肉弾攻撃を喰らうと、HPが必ず1になってしまう。これを人数分回避するのは不可能に近い!!

ダンジョンPは、パラダイムXの施設のようにパズル感覚あふれるダンジョンになっている。ダンジョン内にはいくつもの落とし穴（落とし蓋?）があるため、一度通った道は引き返せない。つまり、MAPで示したように一筆書きのルートを進むしかないのだ。矢印の地点にたどり着けば、英霊の間にワープして、亡霊兵士・乾小隊（実は、SSソフト「デビルサマナー」に登場した中ボス）と戦うことになるぞ。



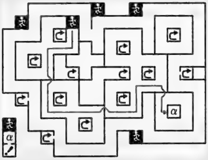
■特殊防具でラクラクK.O.!

乾小隊は乾大佐以下、5人の兵士で構成されている。彼らの攻撃法は肉弾と自爆の2つだけだが、とにかく速度が速い。通常の装備なら、運が良くても1ターン以内に秒殺されてしまう。ここでは、物理攻撃無効の防具を装備するのが正解だ。主人公には、鬼女ランダの魔晶変化アイテム・スカジャランダを、ネミッサには怪異ターボばあちゃんが落とす"たらちねの鎧"を装備させること。仲魔は召喚しない方が無難だ。

冥き大王の惑星へ


▶ [illegible]点に飛び降りればゴール。ただし、間違った場所に落ちると……。

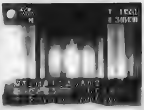
ここは全体がダークゾーンで、高低差のある多層構造になっている。MAPと正解ルートは掲載してあるが、オートマップ（ネオクリアや見晴らしの玉は無効）と見比べつつ進まないと現在位置を見失いがちだ。EXTRAをプレイするときは、ハニービーをインストール済みのデータをロードすること。



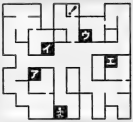
■ボスレベルの低い息抜きダンジョン!?

α地点からワープすると、ボスが待ち受けるパンテオンにたどり着く。ボスの構成は、前衛に鬼女アマゾーン×3、後衛に夜魔ニュクス×2、女神パラスアテナの計6人。ステータスは本編と同じで、特に注意すべき点はない。むしろ、1～2ターン以内で倒せないようなら、6つ目のダンジョンをクリアするのは不可能と思っていい。

かくれのたき


▲答えは4択になっている。ちなみに、「わからない」と「どちらでもない」を選んでもムダ。

ダンジョンにあるア～エのイベントポイントでは、VR美術館の幽滝に登場した4老師と再会することになるぞ。MAP中央にあるヴァルハラでは、北欧神話で有名な神々が待ち受ける。しかし、中に入るには例によって4人のうち誰が真実を語っているかを見極めなければならないのだ。もっとも、謎自体は至極簡単なモノ。しかも一度正解がわかってしまえば、次回のトライから4人に会う必要はない。



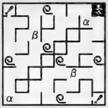
■2段構えのボス戦だけど……

今回のボス戦は、2段構えになっている。1戦目は、前衛に幻魔ヘイムダル、後衛に鬼神ティールと鬼神トールの3人。火炎、衝撃、万能系の攻撃魔法を使えば、1～2ターンで片付く。2戦目は前衛に妖鬼ベルセルク×2、聖獣スレイプニル、後衛に妖魔ヴァルキリー×2、鬼神オーディンの計6人だ。打撃無効や技反射など、全体的に物理攻撃が効きにくいため、万能系の魔法を前列か後列に集中させて、確実に頭数を減らしていこう。

維持のち時々破壊


◀ここでは主人公が常に飛び跳ねているため、タイミング [illegible]

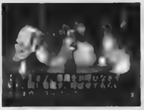
ここではMAPの北西と南東に2種類のボスが用意されていて、どちらか片方を倒せばクリアとなる。スタート位置は、ワープゾーンであるα地点。南東のボスを目指すなら、一歩動いたあとに元の場所に戻り、南西のα地点へ。北西のボスを目指すなら、南東のβ地点から北西のβ地点へそれぞれワープすること。αとβ以外のワープゾーン（渦巻きマーク）はダミーで、グルグルッと方向転換させられるものの、自分の位置は変わらない。念のため、ハニービーなどのオートマップで進行方向を確認しながら進むといいだろう。



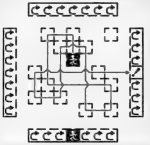
■楽に勝ちたければ南東へ……

オススメは南東のボスで、前衛が霊鳥ガルーダ、幻魔ハヌマーン、後衛が女神ラクシュミ、魔神ヴィシュヌとなっている。ボスの特徴は、ガルーダとラクシュミが打撃&技に弱く、4人全員とも破魔&呪殺は無効ということだ。特に危険な攻撃もないため、多少のダメージを覚悟しても、全員が攻撃に徹した方がいいだろう。ちなみに北西にはHP20000以上、MP7000以上という地母神カーリーが待ち受けているので、避けた方が無難だ。

扉と量子刑部


▲この人物も「デビルサマナー」に登場した因縁深いボスキャラの1人だ。

ダンジョン内は強制スクロールタイプで、扉に突き当たるまで方向転換できない。正解ルートはMAPに示した通り。ルートを外れて外壁沿いの扉に飛び込むと、スタート地点に戻されてしまうぞ。MAPに特徴がないため、方向を見失いやすいが、迷ったときはスタート地点に戻ってやり直した方が手っ取り早いのだ。



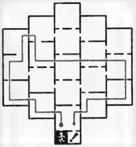
■仲魔が強いほどつらくなる!?

ボスの魔人シドは、プレイヤーが契約しているのと同じ悪魔を召喚してくる。あまりに強すぎる仲魔を揃えていると、苦戦は免れない。ポイントはいかに造魔を強化しているかということだ。不本意な魔法継承をしている場合は、一度戻り合体で造魔案に戻して、マカラカーンやメギドラを継承させるといいだろう。また、シドのパイベロンの気（広範囲の魅了）を防ぐためにも、速度の速いキャラで魔法反射を準備しておくこと。

展覧会の扉


▲たとえ戦力を強化しても、運が悪ければ数撃で殺されてしまう。

ダンジョン内の扉はすべて連動していて、ひとつの扉が開いているときは、ほかの扉も開き、いずれかが閉じるとすべてが閉じる仕掛けになっている。スタート地点の隣にあるボスの部屋はこの仕掛けによって封印されているが、MAPで示したルートを進めば、トラップに引っかかることなくボス部屋へ行くことができるぞ。



■キョウジの戦力はまさに無敵!!

あらかじめ言っておくと、本編に登場する最強の悪魔を揃えても勝ち目はゼロ。ましてや、アイテムによる力押しや運任せでは、もれなく瞬殺されてしまう。葛葉キョウジが使役する悪魔は、いずれもステータスが2倍近くに強化されているため、魔法を一発喰らっただけでもあの世行きだ。対抗策は、御魂合体をしつこく繰り返して仲魔と造魔を強化する以外にはない。裏技として、キョウジ戦の直前にザコと戦ってテオメトルを使っておくと、HPが水増しされた状態で戦えるぞ。

ポイントQ&A

Q：EXTRAダンジョンを解かなければ2周目をプレイできないのでしょうか?
A：クリアしなくても全然OK。EXTRAダンジョンはあくまでもディープな「メガテン」ファンのためのモノで、本編に関わるメリット&デメリットは何もナシ。もっとも、「メガテン」ファンを自負するなら、ぜひともキョウジを倒しておきたいところだ。

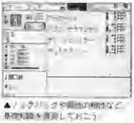
東京魔人學園朧綺譚

クリアがとっても困難な螺旋洞の第31問～50問までの攻略方法を詳しく解説！　これを読んで、全問制覇を成しとげよう!!

発売中 AVG	▶¥5,800　▶アスミック・エース エンタテインメント
	▶MC(2ブロック)、DS(AC対応)

難問続出！「螺旋洞」第31問～第50問までの解法を徹底解説!!

螺旋洞の攻略もいよいよ終盤。前号に引き続いて、ラスト20問を一気に攻略していくぞ。難問ばかりで詰まったという人も、今回の記事をしっかりチェックして全問クリアを目指そう！　ちなみに、全問クリアを達成すると超お得なオマケ要素が追加されるぞ。右に紹介しているので、そちらも要チェックだ。



CHECK POINT 全問クリアのごほうび

見事、全50問をクリアしたあかつきには、なんとオカルト研で見ることができる"エピローググラフ"の操作が可能になるぞ。まず、全問クリアを達成したセーブデータをロードしよう。そして、キャラに合わせて◎を押しながら✚キーの上下で好感度の調節。○を押すとエンディングのフラグを自由に切り替えることができるぞ。これを利用すれば全キャラのエンディングも簡単に見られるのだ。もしかすると、このほかにも隠し要素が……!?



▲早く見てみたい！　これは「ラーC」で見られるぞ！

第31問「日常茶飯事」

状態異常の効果がカギ

この問題は、麻痺や呪詛などの状態異常を活用すれば簡単にクリアできるぞ。まずは、舞子と雪乃を敵の攻撃が届かないギリギリの場所に移動させよう(ターン終了)。そして、敵が近寄ってきたところで方陣技を発動。これで、目の前の敵は呪詛状態になる。あとは残った敵を舞子のナースプレイや、裏密の呪呪の石など、状態異常の効果を持つ技で攻撃すればOK。手近な敵から倒していこう。



▲1ターン目の移動場所はココ。この位置でターンを終了すれば敵が近寄ってきて、方陣技が使いやすくなるのだ

第35問「救い無き魂」

2種類の方陣技で倒せ！

最初に如月を左側の人魂の左隣に移動させる。次に劉の技で左側の人魂を攻撃。ノックバックで人魂を如月の隣まで運び、劉自身も人魂の隣に移動させよう。あとは、御門を移動させて、陰陽當符陣(御門と如月)→太占風水陣(御門と劉)の順番に方陣技を発動させればクリアだ。ちなみに、画面左にいる鬼は、クリアにはまったく関係ないので、無視してしまおう。



▲キャラの立ち位置をしっかり押さえておかないと、2つの方陣技を使わないと人魂を倒すことはできないぞ

第32問「暗殺者」

変装した刺客に注意！

ここで注意したいのは、マップ中央に1人だけ会社員に変装した刺客がいること。この敵に注意しつつ、壬生を2ターン目までに右端にいる少年の真上に移動させる。次に右上の刺客を空牙で撃破(ターン終了)。そのまま上方向に進んで、左上の刺客も倒そう。そして、変装した刺客に背後から接近して、水月蹴で倒す。あとは残る1体を空牙で倒せばクリアだ。



▲刺客は攻撃範囲がかなり広いので要注意。また、ノックバックで刺客の向きが変わらないように気をつけよう

第36問「絶体絶命」

指南車を活用しよう

標的となる吸血鬼は、どんな攻撃でも1ダメージしか与えることができない。そこで、利用するのがノックバックの効果を持つ指南車となる。まず、舞園の歌4で吸血鬼の前にいる蝙蝠を攻撃。そのあと、舞園と亜里沙を大蝙蝠の隣に、雛乃を大蝙蝠の正面(右向き)に移動させよう。そして、指南車を装備している雛乃で方陣技を発動させれば、ノックバックのダメージで吸血鬼を倒せるぞ。

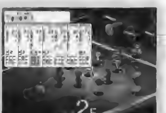


▲吸血鬼の向きには常に注意して、ノックバックさせないように注意しよう

第33問「復讐」

ノックバックで敵を倒せ！

これは、ノックバックの効果を応用した問題。技のダメージとノックバック効果によるダメージを計算すれば、クリア方法が見えてくるぞ。まず、鳳凰打ちで左右の敵を撃破。そのまま、2歩前進して黒崩蹴で下の敵を一掃しよう。上方に残っている敵も同じように黒崩蹴で攻撃すればOK。ただし、先に不動練気法で攻撃力を上げておかないと、弓使いだけ倒すことができないぞ。要注意！



▲不動練気法が使える者は、ほかの問題でもこのような場面があるので、キャラが覚える技はしっかりチェックしておこう

第37問「剄」

ノックバック応用編

これもノックバックの法則を利用した応用問題。3体の鬼を劉の掌底・発剄で順番に攻撃し、ノックバックのダメージで人魂を倒すことができるぞ。まずは、劉の正面にいる鬼を攻撃。次に劉の正面にいる鬼を掌底・発剄で攻撃し、4歩前進させよう。吹き飛ばした鬼は、もちろん劉で撃破。最後に残った鬼を上段で攻撃し、その鬼を劉で攻撃すれば同時に人魂も倒せる。



▲劉の攻撃の順番が最大のポイント。ターン終了時に劉の上に鬼がくるようにしよう

第34問「使命」 ノックバックと方陣技が決め手

ノックバックの効果を利用して、弓使いの近くにいる反魂鬼を倒すのがポイント。兵主部と反魂鬼を2体で1セットと考え、ノックバックでうまく2体同時に倒そう。まず、最初のターンは雪乃で目の前にいる兵主部を水月突きで攻撃させ、雛乃の右隣に移動(向きは下)。雛乃は、五月雨射ちで兵主部を攻撃させる(ターン終了)。その後も同じように先に雪乃で兵主部を攻撃し、雛乃の五月雨射ちで兵主部と反魂鬼を同時に倒そう。残る1体は方陣技で一発撃破だ。

第38問「死者の魂」 順序よく倒そう

1ターン目はアランの手前にいる3体の敵を中央→右→左の順番に攻撃(ターン終了)。次のターンもアランの正面にいる3体の敵を倒そう。すると、レベルが上がりQuick Drawを修得するぞ。ナナメ前にいる敵をこの技で倒して、1歩前進させる(ターン終了)。3ターン目はアランに近い敵から順番にQuick Drawで倒すと、レベルアップしてOne Hell Shotを修得(ターン終了)。最終ターンで1体並んだ敵を中央→右の順に倒し、残る1体をOne Hell Shotで倒せばクリア。

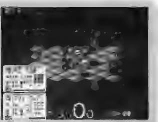
ポイントQ&A

Q：敵の行動範囲を知ることはできないのでしょうか？
A：味方を操作するときと同じ操作法で、敵ユニットを動かすことが可能です(コマンドの実行は不可能)。これを利用して、敵の移動距離や攻撃範囲を知ることができますよ。また、ユニットの移動先を決定するときに◎を押すと、各技の行動力を消費した状態の移動距離を確認できるので、ぜひ活用してくださいね。

第39問「四神」

マリィで方陣技を発動!

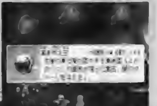
[illegible]下法師とそのまわりの人魂をデュミナス・レイ(マリィ)→Bull's Eye(アラン)で吹き飛ばす。そして、全員を人魂の攻撃範囲ギリギリのところまで移動(ターン終了)。このとき、マリィは次のターンで下法師の背後に移動できる位置に待機させよう。あとは、次のターンで4人を下法師の隣に移動させ、マリィで方陣技を発動させればOKだ。

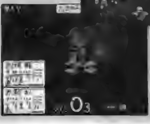

▲4人の中で一番精神力が高いマリィで、なおかつ敵の背後から攻撃しないとX。

第40問「コスモピンク大ピンチ!」

アイテムの使い方が特徴

まず、[illegible](緑)を倒してアイテムを入手(ターン終了)。そのアイテムを使って親衛隊を茶→黄→青→赤の順番に倒そう。次のターンでもアイテムを使って蚊鼠男を撃破。紅井と黒崎を上方に移動させる(ターン終了)。そして、紅井に大蝙蝠を倒させたら黒崎を移動させ、[illegible]を使用(ターン終了)。あとは、桃香に犀角丸を使って[illegible]、方陣技で蝙蝠男爵を倒そう。犀角丸は、方陣技を放つ直前に使っておくのがポイントだ。

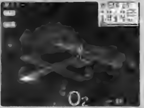



▲[illegible]

第41問「生と死の狭間で」

敵の攻撃を避けつつ前進しよう

敵は[illegible]ことがない砲台のようなものだが、そのかわり一直線上にのびている無限の攻撃範囲を持つ。比良坂をうまく移動させて、標的のいる場所まで導こう。1ターン目は画面下に2歩、右に1歩の位置で待機(ターン終了)。そのあとは、敵の攻撃範囲に入らないように前進させよう。闇の珠の近くにいる敵は歌3で撃破。その次のターンに闇の珠を歌3で攻撃すれば、みごとクリアだ。最短7ターンでクリア可能。


▲闇の珠の近くにいる敵以外は倒す必要はナシ。無視して突き進もう。

第42問「名声」

京一と醍醐で交互に攻撃せよ!

この問題もノックバックの応用編。京一を1歩前進させ、醍醐の隣にいる敵をミドルキックで攻撃する。今度は、醍醐を画面下に1歩、左に1歩移動。京一のナナメ前にいる敵を諸手上段で倒そう。さらに、京一の前方にいる敵を諸手上段で攻撃。あとは、一列に並んだ敵を醍醐の掌底・発剄で攻撃すればOK。

第43問「策略」

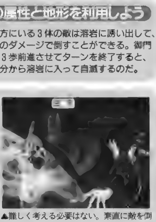
味方の属性と地形を利用しよう

芙蓉は、状態不能の攻撃を跳ね返す八咫の鏡を装備している。画面右の3体の敵は、芙蓉をワザと敵の攻撃範囲内に移動させ、攻撃を跳ね返して倒せるぞ。下の方にいる3体の敵は溶岩に誘い出して、そのダメージで倒すことができる。御門を3歩前進させてターンを終了すると、自分から溶岩に入って自滅するのだ。

第44問「技」

方陣技で人魂を倒せ!

壬生の正面にいる馬件を風牙で2回、空牙で1回攻撃して倒す。次に紫暮を2歩前進させて、掌底・発剄で2体の馬伴を倒そう。このとき、ドッペルゲンガーは画面右に2歩移動させること(ターン終了)。2体の亡鬼をドッペルゲンガーの掌底・発剄で倒す。防御力の高い人魂は、方陣技で倒そう。壬生を人魂の背後に移動させて発動させるのがポイント。


▲難しく考える必要はない。素直に敵を倒すことだけに専念しよう。

第45問「三色の翼」

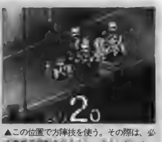
敵と味方の属性に注意

氷竜、炎竜、黒竜の3種類の竜を倒すのが目的。ここでは、敵と味方の属性に注目しよう。美里は黒竜、マリィは氷竜、アランは炎竜の弱点となる属性の技を持っているぞ。まず、美里は画面中央から、アランは右側から一番奥まで移動させる。マリィは美里の左側に待機。(ターン終了)。続いてアランのFreeze Shotで2体の炎竜を撃破し、マリィのデュミナス・レイで氷竜を倒そう。あとは、黒竜をうまく誘導して、美里のジハードで一気に倒せばクリアだ。

第46問「新たなる力」

美里をレベルアップさせよう

醍醐のミドルキックで中忍(青)を攻撃。ノックバックの効果で小蒔にダメージを与える。次に美里の癒しの光で小蒔の体力を回復させよう。すると、美里がレベルアップしてジハードを修得するぞ。このあとは、醍醐を画面上に1歩移動。京一の諸手上段で中忍(茶)を画面上に吹き飛ばそう。あとは、美里を中忍(黄)の正面に、小蒔を背後に移動させて方陣技を発動。最後にジハードで敵を全滅できる。

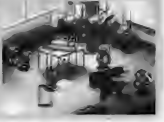

▲この位置で方陣技を使う。その際は、必[illegible]ダメージ不足で倒せないのだ。

第47問「剣で結ばれし力」

ダメージ覚悟で一気に進むべし!

京一は画面上に5歩、左に2歩移動。劉は上に4歩、左に1歩移動させよう。この位置だと敵に攻撃されてしまうが、一撃だけ耐えることができるのだ。ダメージ覚悟で突き進もう。霧島は京一の左隣で待機だ(ターン終了)。次に京一の剣掌・鬼剄で吸血鬼と鬼女を撃破。鬼は劉の膝陰当身でトドメを刺そう。あとは、3人を蚊の隣に移動させて、阿修羅活殺陣&真・阿修羅活殺陣の2つの方陣技で倒せばクリア。

▼1ターン目の待機場所は[illegible]



第48問「命懸けの清算」

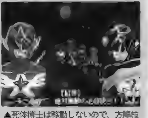
敵の攻撃範囲を見極めよう

画面左の黒竜を京一の諸手上段で攻撃。壬生を2歩前進させ(左向き)、龍落蹬で黒竜を攻撃しよう。残りの3体は如月と村雨で倒せるぞ(ターン終了)。4人を中央の兵主部の攻撃範囲ギリギリの位置に待機(ターン終了)。次のターンで中央の兵主部を倒す。このターンでも、1ターン目と同じように敵の攻撃範囲ギリギリの位置に4人を待機させよう(ターン終了)。左右の兵主部は如月の水裂斬を2回、村雨の猪鹿蝶・紫雷で撃破。蚊は無視して、麒麟を方陣技と壬生の技で倒す。

第49問「決戦! 悪の秘密組織!!」

3種類のビッグバン・アタックを使え

紅井は画面下に2歩、左に1歩移動。桃香は下に1歩移動させ、黒崎は紅井の左隣に待機させよう(ターン終了)。増援のアランは毒蛙将軍の背後に配置。コスモレンジャーをうまく移動させ、[illegible]ビッグバンアタックを発動させれば敵を一掃できるぞ。このあと、紅井を1歩前進させ、ほかの3人は左に2歩ずつ移動させよう(ターン終了)。増援の劉を配置し、地獄元帥をビックバン・アタックで撃破。あとは、死体博士をビックバンアタック・インターナショナルで倒せばクリアだ。


▲死体博士は移動しないので、方陣技であっさり倒せるはずだ。

第50問「友情」

ムダな行動は控えよう

まず、1ターン目は小蒔の右側にいる風狸を立ち引きで、雪乃の右側にいる雷獣を二段薙ぎで撃破。それぞれ一番奥まで前進させる。雛乃は、左側にいる吸血鬼を二本射ち2回で倒し、向きを下に戻す(ターン終了)。雛乃の正面に集まった3体の敵は、雛乃の二本射ちと小蒔の弓返りで倒す。雪乃は正面の吸血鬼を倒し、雛乃の左隣まで移動。雛乃にアイテムを使わせて、雪乃の体力を回復させること(ターン終了)。あとは雪乃に雷獣、小蒔で風狸を倒し、方陣技で蠢く者を撃破。

ポイントQ&A

Q:螺旋洞の問題をクリアするためには、どんなテクニックが必要なのでしょうか?
A:螺旋洞の問題のほとんどは、基礎知識の応用となる作りになっています。とくに、ノックバックや属性、攻撃する方向(背後から攻撃するとダメージ増加)といったテクニックが使われているケースが多い傾向にあります。問題に詰まってしまった場合は初心に戻って基礎知識をもう1度思い出してみてください。

ジェイルブレイカー

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

このゲームの設定は実に興味深いですね。深く練り込まれた世界観やストーリーも面白いし、ボリューム的にも文句ナシのデキ。システムもシンプルなので、遊びやすい作品と言えるでしょう。ただ、肝心のゲーム内容が基本的にお使いだったために、ちょっと物足りなかったような気もしたのですが……。（小岩）

迷路のように入り組んだ監獄から脱出することが目的の本作。今回は、ゲームの基礎知識と序盤の脱出手順をフローチャートとマップで攻略するぞ。

発売中	▶¥6,800（CD2枚組） ▶NECインターチャネル
AVG	▶MC（1ブロック）、AC（DS対応）

ゲーム序盤「バルカンエリア」脱出までを徹底サポート!!

主人公が脱獄犯という斬新な設定と、敵に見つかることが死につながるというギリギリのスリルが楽しい３Ｄ・ＡＶＧ『ジェイルブレイカー』。今回は、ゲーム開始から「バルカンエリア」を脱出するまでをマップ＆フローチャート付きで徹底攻略!! 敵の看守ロボットに発見されないためのコツや各マップでの注意ポイントなどを交えつつ、脱獄の手順をサポートしていくぞ。感動のエンディングまでの道のりは長いが、これを足掛かりにして完全クリアを目指そう！

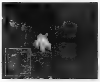


◀ゲーム進行はフラグ立てが中心となる。そのため、マップを隅々まで探索することが一番重要だ。今回のチャートは、最短ルートを掲載しているぞ。

看守ロボットから逃れるためのポイントは3つ!!

POINT 1 敵の動きを観察しよう！

「ＳＮＳ」と「Ｌ－１」などのチップがない限り、敵の位置をマップで確認することは不可能。そのためゲーム開始直後やレベルの高い敵に遭遇したときは、目視で敵の位置を確認するしかない。進行ルートに敵がいた場合、壁に体が半分だけ隠れるような状態で、敵の動きを注意深く観察しよう。



◀壁に隠れるように敵を観察。通り過ぎたのを確認して、素早く移動しよう。

POINT 2 敵の気配を音で感じとれ！

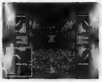
敵は移動するときに、必ず足音や駆動音などを発する。敵の位置はこの音である程度知ることができるぞ。敵が近づくほど音が大きくなるので、音が聞こえたら自分も移動し、音の大きさで敵との距離を判断しよう。ただし、この方法だと敵の数までは判別しづらいので、使いどころに気をつけよう。



◀敵の足音や駆動音が聞こえたら、慎重に行動すること。とくに背後には注意を。

POINT 3 発見されたら部屋の中へ！

もし敵に発見された場合は、部屋の中に隠れることをオススメするぞ。実は、部屋の中にいる限り、敵はこちらの存在を感知することができないのだ。これを利用して部屋の中に隠れながら進めば、まず敵に発見されることはない。また、通路をふさいでいる扉でも同じ効果を得ることができるぞ。



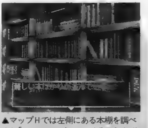
◀扉が閉まった瞬間、敵はこちらの姿を見失い、再び巡回し始めるのだ。

独房エリア フローチャート

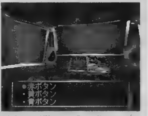
① マップＡからゲームスタート
② マップＡの床に落ちている「紙切れ」を調べ、書かれている内容を読む
③ マップＡの北側の扉から隣の独房へ移動。女囚人と会話するとイベントが発生する
④ 西側の扉から通路に出たらマップＢへ入り、壁の穴を調べてアッシュと会話する
⑤ 通路に出て、マップＣの床にあるマンホールを調べる
⑥ 通路の北側にあるモニターを調べ、ダリのモニター映像ムービーを見る
⑦ マップＤへ入り、北側の扉から隣の独房へ移動。「鉄の棒」を入手する
⑧ 再びマンホールのある独房へ入り、「鉄の棒」でマンホールのフタを開ける
⑨ マンホールから地下道に下りて、通路の先にある階段を上る（マップＥへ移動）
⑩ マップＥの北側の扉から隣の独房へ入り、床に落ちている「新聞の切れ端」を調べる
⑪ 通路に出てマップＦにいる囚人と会話。「カードキーＦ」をもらう
⑫ マップＧの扉を調べ、中にいる女囚人と扉越しに会話する
⑬ 通路の北側にあるモニターを調べて、ダリのモニター映像ムービーを見る
⑭ モニターの横の扉からメイン通路に出て、北西のマップＨへ向かう
⑮ マップＨで本棚を調べ「ニスナスの書・Ｉ」を入手。東側のブロックへ移動する
⑯ 東側のブロックにある検死室（マップＩ）へ入り、「Ｌ－１チップ」を入手する
⑰ マップＪへ行き、アッシュと会話する
⑱ 北にある焼却室（マップＫ）へ入り、死体を調べて「ＳＮＳ」を入手する
⑲ 焼却室を出て、もう１度アッシュの部屋へ行って会話する
⑳ 西側のブロックに戻り、マップＬにいる囚人と会話。北側の扉から隣の独房に移動する
㉑ 独房の囚人と会話して、カラスの独房の場所を教えてもらう
㉒ 通路に出たらマップＭにいるカラスと会話して、「カードキーＧ」をもらう
㉓ 東側のホール南にある扉（マップＮ）を調べ、「カードキーＧ」で開ける
㉔ コントロールルーム（マップＯ）のパネルを調べて黄、赤の順番にボタンを押す
㉕ コントロールルームの南側の扉を抜けて、地下道エリアへ

まずはアッシュに会って独房エリアから脱出

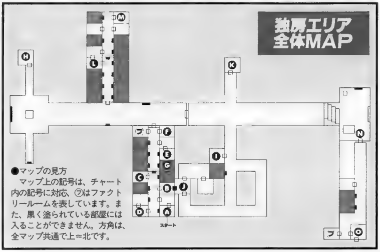
独房エリアにいる敵は、東側のブロックを巡回している２体のヘリ型看守ロボットのみ。これさえ気をつければ、あとは特筆すべき注意点はない。左のチャートで各行動を確認して、ゲームをどんどん先に進めよう。ただ、「ニスナスの書・Ｉ」や「Ｌ－１チップ」などのアイテムは意外と見逃しやすいので、室内をくまなく調べること。とくに「Ｌ－１チップ」はファクトリールームで「ＳＮＳ」と合成することで、レベル１の敵の位置をマップ画面で確認できるようになる。これで展開がかなり楽になるので、忘れず合成しよう。また、コントロールルームにあるボタンを押す順番は、間違えても問題ナシ。もう１度調べれば元の状態に戻るので、チャートにある順番通りにボタンを押し直そう。



▲マップＨでは左側にある本棚を調べると「ニスナスの書・Ｉ」が手に入るぞ。



▲ボタンを黄、赤の順番に押すと地下道エリアに続く扉のロックが外れる。



●マップの見方
マップ上の記号は、チャート内の記号に対応、㋫はファクトリールームを表しています。また、黒く塗られている部屋には入ることができません。方角は、全マップ共通で上＝北です。

ポイントQ&A

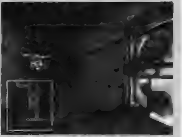
Q：序盤では、敵と遭遇したとき逃げることしかできませんが、武器などは入手できないのでしょうか？
A：実は「バルカンエリア」でも、武器を入手することができます。独房エリアのコントロールルームの扉を開いて地下道エリアへ進めるようになったら、アッシュの部屋へ戻ってみましょう。この段階になると、アッシュの部屋の奥へ行けるようになっていて、「ハンドグレネード」と「エレクトリッガー」を１つずつ入手できます。

地下道エリア
フローチャート

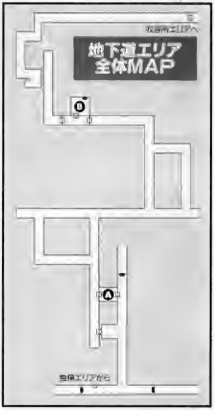
① [illegible]
② [illegible]
③ [illegible]
④ [illegible]
⑤ [illegible]

看守ロボットをうまく誘い出そう

マップAの外の通路では、1体の看守ロボットが巡回している。全体マップを見てもらえばわかるように1本道なので、この看守ロボットに発見されずに奥へ進むのは非常に困難。ここは、わざと通路の中央へ移動して、ロボットを通路の南側に誘い出そう。そして、ギリギリのところまで誘い出したら東側の扉から脱出。看守ロボットが通路の北側へと戻る前にマップAから回り込んで、一気に先へ進もう。



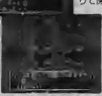
▲[illegible]



▼地下道エリアは、独房エリアと収容所エリアをつなぐ唯一の道。[illegible]







▲[illegible]「紙切れ」を読むことができる。

▲マップBの[illegible]イベントが発生。

通路を奥へ進みバーナムの部屋へ

マップAで「紙切れ」を読んだあと、通路を奥へ進んでマップBまでたどり着くとイベントが発生。背後のシャッターが下りてしまう。さらに前へ進むと、正面のシャッターも下りて閉じこめられることに。このあと、西側のシャッターを調べ、さらに北側にある扉を調べると、バーナムの部屋に入ることができるぞ。室内でのイベントを見たら、地下道エリアですべきことはもうない。通路を一番奥まで進み、扉を抜けて収容所エリアに向かおう。また、収容所エリアに出てすぐ近くの場所にファクトリールームがあるので、真っ先にセーブしておくことをオススメするぞ。ただし、その付近を戦車タイプの看守ロボットが巡回しているので、見つからないように注意すること。

収容所エリア
フローチャート

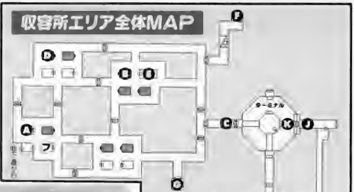
① [illegible]
② [illegible]
③ [illegible]
④ [illegible]
⑤ [illegible]
⑥ [illegible]
⑦ [illegible]
⑧ [illegible]
⑨ [illegible]
⑩ [illegible]
⑪ [illegible]
⑫ [illegible]
⑬ [illegible]
⑭ [illegible]
⑮ [illegible]
⑯ [illegible]
⑰ [illegible]
⑱ [illegible]
⑲ [illegible]
⑳ [illegible]

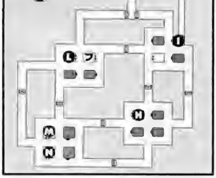
厳重な監視網を突破せよ!

収容所エリアでは3種類の新型看守ロボットが登場する。いずれも移動速度や視覚範囲などの基本性能が高く、これまで以上に逃げることが難しくなるぞ。しかも場所によっては2体の看守ロボットが巡回しているので、一瞬の油断が命取りになることも……。そうならないためにも、マップ画面で敵の位置と巡回ルートを把握し、[illegible]ことを心がけよう。



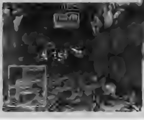
▲[illegible]





南側のブロックを巡回する敵に注意!!

南側のブロックは、レベル2の看守ロボットが巡回している。そのため「SNS」と「L－2チップ」を合成するまで、マップ画面で敵の位置を確認することができない。ここで重要となってくるのが冒頭で述べた看守ロボットから逃れるためのポイント。敵の動く音に注意しながら慎重に移動して、チャートに沿っていち早く「L－2チップ」を入手しよう。また、チップのある場所は「起動ディスク」と「入力装置」の入手場所の近くなので、これら2つのアイテムが必要になった[illegible]ファクトリールームで合成することを忘れないように。





▲[illegible]

◀[illegible]

ポイントQ&A

Q：隠し武器以外に、武器は存在しないのですか？
A：「バルカンエリア」で入手できる2つの隠し武器は、ストーリーの後半にファクトリールームで合成することでも作り出せます。「ハンドグレネード」は「信管」と「火薬」を合成すればＯＫ。また、「エレクトリッガー」は「電磁マット」と「小型バッテリー」を合成すれば作り出せます。

To Heart

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

びっくりするほどの要望の多さに、遅ればせながら『To Heart』攻略編です。確かに僕の周りでも、「あかり攻略は難しい」という話をよく聞きます。やはり、「あかり１人の好感度を上げるだけでは条件を満たせない」、という部分がネックなのでしょうか？　この攻略がみなさまのお役に立てれば幸いです。（袋）

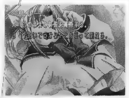
読者の要望に応えて『To Heart』がPQに登場。今回は、クリアが難しいといわれるあかりシナリオにスポットを当てて攻略していくぞ。

発売中	▶¥6,800　▶アクアプラス
AVG	▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応)

難攻不落の「あかりシナリオ」をピンポイント攻略



読者から届いた、『To Heart』の質問でもっとも多かったのが、今回紹介する、あかりシナリオのクリア方法。あかりは、ゲーム冒頭から登場し、顔を合わせる機会も多いのだが、実はクリアするための条件が非常にシビア。だが「To Heart」では、ゲームの進め方によってシナリオ展開がかなり変化するので、選択肢の羅列による攻略は難しい。そこで今回は、あかり攻略の基本となるポイントを右に挙げ、重要なイベント（及び選択肢）を下で紹介する形でフォローしよう。これを読めば、あかりのハートまであと一歩だ！



◀基本ポイントは、ほかのキャラにも共通する部分がある。応用しよう。

あかりシナリオの基本ポイント

POINT１◉とにかく会うこと

このゲームでのイベント（会話イベント含む）の発生条件には、①日付で発生、②会った回数で発生、③一定の好感度に達すると発生の３種類がある。①はともかく、②と③を発生させる基本となるのは、やはり〝数多く会う〟こと。放課後にあかりのシンボルマークが出たら、何に優先しても会うように！



◀会わなければ、会話ができない＝好感度が上がらないぞ。

POINT2◉あかりの髪型は変わった？

好感度イベントで代表的なのが、あかりの髪型の変化。好感度は、選択肢の出るあかりの会話で彼女が喜ぶようなこと（一緒に帰ったり、あかりの考えを肯定したり）をすると上昇する。なお、このイベントについては、下のイベント攻略の【あかりの髪型が変わる】の項を参考にしてほしい。



◀髪型の変化は、あかり攻略の第一関門となる。

POINT3◉VSイベントに注意

VSイベントとは、あかり以外のキャラが「あかりは彼女？」的な質問をしてくる特殊なイベント。このイベントは、あかりと対象キャラの好感度が両方高い状態で発生し、質問に「はい」と答えるとあかりの好感度が通常会話イベントの数倍もアップする。中盤以降の好感度イベントの発生には、必須だぞ。



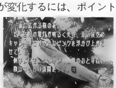
◀智子、レミィ、琴音、葵、志保とVSイベントがある。

シナリオの重要ポイントを選択肢ともどもチェック！

ここでは、あかりシナリオクリアに必須のイベントと選ぶべき選択肢を、その前後の経緯と一緒に紹介しよう。あかりの場合、選んだ選択肢で「バッド確定」というケースは少ないが、その代わり順番にほぼすべてのイベントを見ないとクリアは難しい。地道に、好感度と（会った）回数を稼いでいこう。

3月22日――自宅前

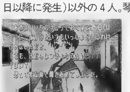
【あかりの髪型が変わる】：ポイント２でも少し触れたが、このイベントはこのあとに紹介するイベントの布石となるので、事実上必須イベントとなる。春休み中４月７日に発生する日付イベント【あかりと花見】も、このイベントが発生の条件となっているぞ。あかりの髪型が変化するには、ポイント１と２の通りに行動していれば、まずＯＫ。確実性を求めるなら、３月13日の教室で発生する【勉強会の誘い】に、「いっしょにやるか」と答えること。すると、３月14～19日のテストの結果に「バッチリ（または同意の言葉）」が増えるので、あかりから聞かれる３月19日のでき具合に「バッチリ」を選ぼう。うまく行けば３月21日に好感度イベント【芹香の髪型】が発生し、翌日にあかりの髪型が変わるはずだ。ちなみに、【あかりと花見】は必須イベントではないが、この時点で花見が発生しないような好感度では、正直このあとツラくなる。３月中に髪型が変わらないようなら、あかり攻略を止めるか、やり直したほうが無難だぞ。



◀おさげバージョンの花見イベントはないぞ。

4月15日――教室

【ライバル登場】：４月15日以降に発生するこのイベントは、クラスメートの矢島が〝あかりを紹介してくれ〟と頼みにくる好感度イベント。このイベントが発生すると、同日に矢島をあかりに引き合わせるイベントも発生する。この２つのイベントでの、選択肢は実は直接エンディングに影響があるわけではない。だが、教室との矢島との会話では「勘弁してくれよ」、あかりを紹介する場面では「矢島にあかりはやれねえっ！」を選んでおけば、あかりの好感度はよりアップするぞ。また、やはり発生条件の敷居が高くなっているこのイベントを見るには、ポイント３でも解説しているVSイベントを見るのが手っ取り早い。この時点で発生するのは、葵（４月23日以降に発生）以外の４人。琴音はまだ出会ったばかりだし、志保は【勉強会の誘い】を断った方が好感度は上げやすい。よって、ここでは智子かレミィのVSイベントがオススメ。序盤から、この２人の好感度にも注意していこう。



▲智子は、比較的VSイベントを発生させやすいのでオススメ。

4月28日――あかりの自宅

【風邪のお見舞い】：風邪を引いて学校休んでしまったあかりのお見舞いにいく好感度イベント。このイベントは、非常に条件がキビしく、VSイベントを２つはこなさないと発生しない。また、日付も４月28日に固定なので、この日の朝にあかりが元気な姿で現れたら、あかりの攻略は失敗となる。また、このイベントでは、あかりの部屋での「あかりにキスをした」という選択肢を選ぶことも重要。そうしないと、５月１日の【あかりの夕飯】イベント～エンディングにかけてのイベントがすべて発生しなくなってしまう。逆にいえば、お見舞いさえクリアしていれば、あかり攻略はほぼ完了というわけだ。また、５月１日の夕食では、食卓のシーンで「オレの部屋へ行こうぜ」を選べば、そのあとにイベントが１つ挿入されるので、チェックしておこう。そして最後の難関、５月２日のエンディング直前に、「あかりに会いたい」を選ばないと、バッドエンドへ直行してしまうことになるので注意！



◀この選択肢には、注意すること！

ポイントQ&A

Q：『To Heart』には隠れキャラクターがいると聞いたんですけど、本当ですか？　どうやったら出現するのでしょうか？

A：はい、います。浩之の同級生の雛山理緒ちゃんと、来栖川先輩の双子の妹の綾香さんの２人です。で、その出現条件ですが……理緒は「あかりシナリオ」をクリアすると出現（さっそく今回の記事が役立ちます）、綾香は「芹香と葵のシナリオ」をクリアすると出現します。まだ、彼女たちに会っていない人は、試して下さいね。

東京ゲームデザイナー学院 '99年卒業生就職速報!!

ダントツ!! 2年連続100名突破!!

東京ゲームデザイナー学院ゲームクリエイター科卒業第4期生である99年度卒業生が御覧のようにゲーム会社にプログラマーなどの専門職として大量に就職を果たしました。業界の常識では10名もいけば大成功とされるが、それを大きく上回るゲームスクール始まって以来の2年連続100名突破という驚異的な実績です。

当学院の独自のカリキュラム・指導方針、そして最先端の環境が生んだ結果です。不可能を可能にする。それが東京ゲームデザイナー学院です。

※本人および会社の都合で掲載できない人が他に数十人います。
※アルバイト入社は数が多数のため、カットさせていただきます。
※他にコンピューター会社、情報処理会社への就職が大量にありますが数が多すぎるため写真掲載はカットさせていただきます。



門谷 祥子 CGクリエイター科2年制 就職先／ナムコ 職種／グラフィッカー
白井 香織 CGクリエイター科1年制 就職先／コーエー 職種／グラフィッカー
今井 大策 ゲームデザイナー科2年制 就職先／サミー 職種／プログラマ
石渡 大輔 ゲームデザイナー科2年制 就職先／カプコン 職種／プログラマー
秋田 善彦 キャラクターデザイン科2年制 就職先／カプコン 職種／グラフィッカー
岡本 雪江 キャラクターデザイン科2年制 就職先／ユークス 職種／グラフィッカー
藤井 康弘 ゲームデザイナー科2年制 就職先／セタ 職種／プログラマー
山木 秀治 ゲームデザイナー科1年制 就職先／アテナ 職種／プログラマー



保坂 敬輔 ゲームデザイナー科2年制 就職先／アルトロン 職種／プログラマー
山田 亜希 キャラクターデザイン科2年制 就職先／タムソフト 職種／グラフィッカー
雁子 大寛 ゲームデザイナー科2年制 就職先／アミューズジャパン 職種／プログラマー
新井 昭次 CGクリエイター科1年制 就職先／姫屋ソフト（シーズウェア事業部） 職種／グラフィッカー
石橋 渡 サウンドクリエイター科2年制 就職先／日本ファルコム 職種／サウンドコンポーザー
及川 裕子 キャラクターデザイン科1年制 就職先／ジャパン・ヴィステック 職種／グラフィッカー
澤田 伸次 ゲームデザイナー科1年制 就職先／ユービーアイソフト 職種／プログラマー
中村 大介 企画・シナリオライター科2年制 就職先／アミューズジャパン 職種／グラフィッカー



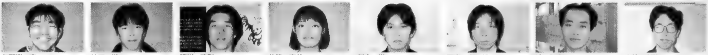
菅原 仲哉 ゲームデザイナー科1年制 就職先／アフェクト 職種／プログラマー
加藤 裕治 ゲームデザイナー科2年制 就職先／ネクサスインターラクト 職種／プログラマー
Y・I ゲームデザイナー科1年制 就職先／元気 職種／プログラマー
山中 一志 ゲームデザイナー科2年制 就職先／ジャパンコーポレーション 職種／プログラマー
K・O 3Dクリエイター科2年制 就職先／ボトムアップ 職種／グラフィッカー
渡辺 吉史 ゲームデザイナー科2年制 就職先／RIZ 職種／プログラマー
M・T 3Dクリエイター科2年制 就職先／ウィル 職種／グラフィッカー
高橋 国武 ゲームデザイナー科2年制 就職先／アレックス 職種／プログラマー



山下 恒男 CGクリエイター科1年制 就職先／シャングリ・ラ 職種／グラフィッカー
山崎 博文 キャラクターデザイン科2年制 就職先／ショットシェルエンターテインメント 職種／グラフィッカー
辺見 友和 キャラクターデザイン科2年制 就職先／ショットシェルエンターテインメント 職種／グラフィッカー
井ノ上 亮太 企画・シナリオライター科2年制 就職先／シャウトデザインワークス 職種／企画シナリオライター
松永 かおり キャラクターデザイン科2年制 就職先／キャメロット 職種／グラフィッカー
松村 秀幸 ゲームデザイナー科2年制 就職先／プロハウス 職種／プログラマー
浜出 円 キャラクターデザイン科2年制 就職先／エコールソフトウェア 職種／グラフィッカー
渡辺 信和 ゲームデザイナー科1年制 就職先／メガス・エンターテイメントステーション 職種／プログラマー



高橋 豊 ゲームデザイナー科1年制 就職先／タイヨ 職種／プログラマー
矢島 大亮 ゲームデザイナー科2年制 就職先／シャウトデザインワークス 職種／プログラマー
N・A 3Dクリエイター科2年制 就職先／トライエース 職種／グラフィッカー
若山 豊 3Dクリエイター科2年制 就職先／ザックス・エンターテインメント 職種／グラフィッカー
廣 忠長 CGクリエイター科2年制 就職先／シャウトデザインワークス 職種／グラフィッカー
秋山 裕 ゲームデザイナー科2年制 就職先／ジャスト 職種／プログラマー
大村 征司 ゲームデザイナー科2年制 就職先／アミューズジャパン 職種／プログラマー
水谷 典代 キャラクターデザイン科2年制 就職先／ネクサスインターラクト 職種／グラフィッカー



与那嶺 真 ゲームデザイナー科2年制 就職先／アミューズジャパン 職種／プログラマ
柏原 洋 ゲームデザイナー科2年制 就職先／アミューズジャパン 職種／プログラマー
石川 政則 ゲームデザイナー科2年制 就職先／スティング 職種／プログラマー
竹節 真美 キャラクターデザイン科2年制 就職先／スタジオK&K 職種／グラフィッカー
足立 学 CGクリエイター科1年制 就職先／キャリアソフト 職種／グラフィッカー
栗山 寿一郎 ゲームデザイナー科1年制 就職先／メガス・エンターテイメントステーション 職種／プログラマー
辻 和之 ゲームデザイナー科1年制 就職先／エ-コロン 職種／プログラマー
宮崎 孝弘 ゲームデザイナー科3年制 就職先／プレザム 職種／プログラマー



K・M ゲームデザイナー科2年制 就職先／スティング 職種／プログラマー
萩原 明智 ゲームデザイナー科2年制 就職先／メガス・エンターテイメントステーション 職種／プログラマー
小田 雄一 雑誌ライター科2年制 就職先／スタークラウド 職種／雑誌ライター
宮本 一成 ゲームデザイナー科2年制 就職先／ウェイヴエッジ 職種／プログラマー
大須賀 裕美 ゲームデザイナー科2年制 就職先／拓洋興業 職種／プログラマー
兵頭 茂登文 ゲームデザイナー科2年制 就職先／アミューズジャパン 職種／プログラマー
吉村 淳 ゲームデザイナー科2年制 就職先／シュビール 職種／プログラマー
千石 寿幸 ゲームデザイナー科2年制 就職先／ジャスト 職種／プログラマー



N・K 雑誌ライター科1年制 就職先／スタークラウド 職種／雑誌ライター
萩原 章 ゲームデザイナー科2年制 就職先／メガスエンタテイメントステーション 職種／プログラマー
尾見 剛 CGクリエイター科3年制 就職先／メガスエンタテイメントステーション 職種／グラフィッカー
妹尾 奈央子 キャラクターデザイン科1年制 就職先／大阪ナツメ 職種／グラフィッカー
S・Y 企画・シナリオライター科1年制 就職先／タイクーン 職種／企画シナリオライター
A・E ゲームデザイナー科2年制 就職先／アルトロン 職種／プログラマー
M・S ゲームデザイナー科1年制 就職先／クエスト 職種／プログラマー
椎野 智徳 ゲームデザイナー科2年制 就職先／アスペクト 職種／企画・シナリオライター

東京ゲームデザイナー学院［東京校・横浜校・大宮校］ ☎03-3370-2720
大阪ゲームデザイナー学院 ☎06-6882-4980 | 名古屋ゲームデザイナー学院 ☎052-452-5901
※資料請求はお気軽にお電話下さい。（無料）

ウラワザデータベース

Q：「編集部情報」って何ですか？　A：大部分はメーカー様御提供によるネタで、あらかじめ用意されたモノから身内の恥を切り売りするバグ技まで多岐にわたるモノです。

Ver.11.0

LV 20 KulaQuest

★隠しステージ出現

『キャメルトライ』や『マーブルマッドネス』といった名作パズルを彷彿とさせる、不思議な雰囲気の3DパズルACT『クーラクエスト』に、隠しステージが見つかったぞ。出現条件は、「スタートモード」の150ステージをクリアすること。条件を満たすと、「1プレイヤー」を選択した後に、「ファイナルモード」という項目が出現するのだ。基本ルールは変わらないが、フルーツアイテムが存在せず、ボーナスステージもない。さらに、ステージが広大で難易度もかなり高いため、一筋縄ではいかないぞ。



◀見事150ステージをクリアすると、待望の「ファイナル」モードが!!

編集部情報 ロジック麻雀 創龍 三人打ち

★コルネット乱入!?

渋いストーリーと共に展開する『ロジック麻雀創龍三人打ち』の気になる情報をGET！　大人の雰囲気たっぷりの本格麻雀に、『マール王国』でお馴染みのコルネットたちが乱入するぞ。条件はいたって簡単で「ストーリーモード」をクリアすればよい。すると、「フリー対戦」の対戦キャラとして、コルネット、クルル、フェルディナンド、エトワール、マージョリー、ミャオ、ガオ、クロウディアの8人が追加されるぞ。さらに、雀士作成時には、ストーリーモードに登場したキャラのグラフィックが使えるようになる。また、「ストーリーモード」をオールトップでクリアすれば、コルネットたちのグラフィックも使えるのだ。



◀このように、オリジナル雀士の作成時にも「マール～」のキャラが登場。

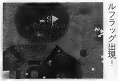


▲ちょっと気分を変えて、ほのぼのとした対局も楽しめるぞ。

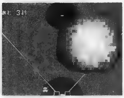
LV 20 ワールドスタジアム3

★スペシャルフラッグ出現

前号で紹介した『ワースタ3』のミニゲームに、新たな小ワザが発見されたぞ。データロード中のSTGで、ピッチャーマウンドの右隅目がけてボールを投げると、スペシャルフラッグが出現!!　フラッグを取ると、一撃でアンドアジェネシスを倒せるのだ。ただし、激しい弾幕とアンドアジェネシスが障害となるため、普通に戦うより厳しいかも……。前号を見ていない人のために書いておくと、アンドアジェネシスを倒すことで「ゼビウススタジアム」が、また、L1を押しながら「ゼビウス～」を選択すると「河川敷球場」でプレイできるのだ。さらに、国盗りモードをクリアしたデータや特進コースを首席で卒業したデータをロードすると球場が増える。



◀お馴染みスペシャルフラッグ出現！

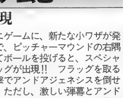


◀フラッグを取ったらこっちのモノ。どこでもいいのでボールを当てれば一撃粉砕!!

編集部情報 エースコンバット3 エレクトロスフィア

★画面エフェクト

シリーズ前2作品と比べて、ストーリー重視に路線変更された『エースコンバット3』の小ワザを紹介しよう。これは『R4』でもお馴染みだが、リプレイ中の画面に特殊エフェクトをかけられるというモノだ。効果は以下の2種類で、リプレイ中にL2を押すとジャミング効果（ビデオノイズ）が、R2を押すとブラー（モーションブラー）効果が見られるのだ。アトラクトデモ中でも、同様の効果が得られるぞ。このゲームに関しては、ほかにもおいしいワザが用意されているので機会があれば紹介する。



▶陽炎のような残像を残しつつ、蒼空の彼方へ。自分のプレイに浸るには最適！

編集部情報 天誅　忍凱旋

★コマンド解禁!!

『天誅　忍凱旋』で、公開厳禁として「封印」されていたワザを紹介だ。①「虎の巻」の全任務を選択可能にする：「虎の巻」の任務選択画面で、△を押しながらL1、R1、✚左、右、下、上と入力。②雰囲気「AD2030」を選択可能にする：「虎の巻」の任務初期設定画面で、□を押しながらL1、R1、✚右、左、上、下と入力。③すべてのステージを選択可能にする：任務選択画面で、△を押しながらL1、R1、✚左、下、右、上と入力。④特殊忍具をすべて使用可能にする：忍具選択画面で□を押しながら、L1、R1、✚左、下、右、上と入力。⑤彩女の隠し忍び鎧：忍具選択画面の鎧を装備した状態で、L1、R1、下、上、左、右と入力。以上5つの強力なコマンドを使えば、任務成功率も大幅UP。ついでに以前紹介した便利なコマンドも掲載しておこう。●体力回復：ポーズ中にL1、R1、✚右、下、左、上。●アイテムのストックを増やす：忍具選択画面で△を押しながらL1、R1、✚上、下、右、左。



▲……尻……。彩女の装束が露出度抜群の鎧に変わってしまう。でも、こんな感じでぶら下がっていると、スケベな侍が寄ってくるかも!?



◀この画面で上記のコマンドを入力するとこのとおり。サイバーな雰囲気のステージが選べるようになる。ただし、キャラの服装などは変わらないので違和感が。

LV 20 デビルサマナー ソウルハッカーズ

★資金無限増殖

前回紹介した『ソウルハッカーズ』の小ワザを応用して、無限に資金を増やすという身もフタもない荒技を紹介しよう。①Pーメッチー購入済みのセーブデータ（もちろん、ポケステが必須となる）を用意する。②王国屋の飼育部屋で、ポケステに990MAGをダウンロードする。③ゲームをリセットして、①のセーブデータをロードする。④王国屋の飼育部屋で、ポケステから980MAG（MAGを0にすることはできない）をプレステに戻す。⑤データをセーブした後、再び②の操作を行う。以降、②～⑤の操作を繰り返せば、1回ごとに980MAG（換金すれば、約1万円）も荒稼ぎできるのだ。これで、高価なアイテムも買い放題。高レベルの悪魔でも気ままに連れ歩けるぞ。

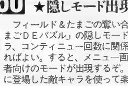


▶1回に要する時間は1分程度。見返りを考えれば、多少の手間には目をつぶろう。

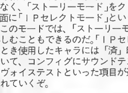
LV 50 たまごDEパズル

★隠しモード出現

フィールド＆たまごの奪い合いや、一流声優による実況が熱い『たまごDEパズル』の隠しモードを紹介しよう。出現条件は、使用キャラ、コンティニュー回数に関係なく、「ストーリーモード」をクリアすればよい。すると、メニュー画面に「1Pセレクトモード」という上級者向けのモードが出現するぞ。このモードでは、「ストーリーモード」に登場した敵キャラを使って楽しむこともできるのだ。「1Pセレクトモード」をクリアすると、そのとき使用したキャラには「済」印が付いて、コンフィグにサウンドテストやヴォイステストといった項目が追加されていくぞ。



▲「1Pセレクトモード」をクリアするのは至難の業。とにかく気合いでクリアするしか。



◀苦労の甲斐あって、お楽しみの項目が次々と増えていく。

ウラワザ大募集

ウラワザを発見したら、ゲーム名と方法、効果をできるだけ詳しく書いて、下記のあて先まで送ろう。封書でもOKだけど、できるだけハガキで送ってね！　採用された人には、超豪華賞品をプレゼントしちゃうのだ。もちろん、FAXでの投稿もOK！

豪華賞品

レベル	賞品
100	￥12,000分の商品券
80	￥8,000分の商品券
50	￥6,500分の商品券
20	￥4,500分の商品券
0	￥2,000分の商品券

あて先

〒101-8305
（株）メディアワークス
電撃プレイステーション
ウラワザ係

FAX
03-5281-5232
（24時間受け付け中！）

今月の採用者：LV50（1名）／福井県　古滝進哉くん。LV20（3名）／東京都　渡辺イドムくん、兵庫県　杉尾祐輔くん、東京都　小林一昭くん。

ファイヤープロレスリングG

はじめて物語

まんが 岩瀬さとみ

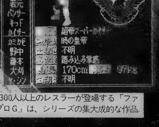
プロレスファンの心をとらえて離さない人気シリーズの最新作、『G』。SPGが得意な人もそうでない人も、このゲームを楽しむことは可能だぞ。



キックだパンチだ ブレンバスター! バックドロップ!! プロレスラーは最強なのだ キミのためなら死ねる その1

●『ファイヤープロレスリング』シリーズの歴史

ゲームとプロレスが好きな人なら、誰もが知っている『ファイプロ』こと『ファイヤープロレスリング』シリーズ。これは'89年にPCエンジンで第1弾が発売されて以来、10年に渡って熱狂的な支持を受け続けてきたというゲーム史に残る大人気プロレスゲームなのです(同時に「プロレス&スポーツゲームならヒューマン」というイメージを定着させたシリーズでもあります)。この10年の間にはスーパーファミコンやメガドライブ、サターンといった機種で発売されただけでなく、アーケード版まで作られていたことがその人気ぶりを証明しています。『ファイプロ』シリーズの特徴としては、キャラが昔ながらのドット絵で描かれている〝2Dタイプのプロレスゲーム〞であることがあげられるでしょう。グラフィック的に寂しいところがある点は否定できません。ポリゴンキャラによる〝3Dタイプのプロレスゲーム〞が当たり前となった今、『ファイプロG』のキャラは小さく、アニメパターンも少なく感じられます。でも、だからといってゲーム内容がつまらない訳ではないのです。プレイすると、とても熱くなれる作品だからこそファンに受け入れられたのですし、10作品を越える息の長いシリーズにもなったわけです。そして'99年、ついに最新作の『ファイプロG』がPSで発売されることになりました! PS版『ファイプロ』というと『ファイヤープロレスリング アイアンスラム'96』を思い出す人がいるかもしれません。ただ、こちらはポリゴンキャラによる3Dタイプだっただけに、シリーズの外伝的位置付けにあると考えるべき。つまり、ついに真打ちの登場というわけです。



▲ 300人以上のレスラーが登場する『ファイプロG』は、シリーズの集大成的な作品。

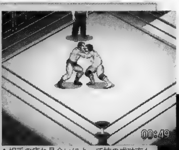


キックだパンチだブレンバスター!バックドロップ!! プロレスラーは最強なのだ

キミのためなら死ねる その2

●『ファイヤープロレスリングG』の魅力とは?

『ファイプロG』の魅力の1つとして「操作自体は比較的シンプルでありながら、奥の深い攻防が楽しめる」というゲームシステムをあげることができます。両者が離れているときは間合いを微調整しながらの打撃戦が、接近して組み合ってからは投げ技や関節技の掛け合いが展開されるのです。どちらの攻防も間合いやタイミングが重要なため、ボタンを連打したり、強力な技を連発しようとしたところで勝てる保証はありません。対COM戦であろうと対人戦であろうと、相手に読み勝てない限り勝利をつかむことはできないのです。この絶妙なゲームバランスを演出しているのが「両者が組み合い、腰を落とした瞬間に攻撃ボタンを押すと技がかかる」というシステム。ボタンを押すのが相手よりも遅ければ主導権を握られてしまうし、早すぎても失敗してしまいます(腰を落とす前にボタンを押しても決まらず、逆に相手の技がかかりやすくなってしまう)。さらには、押すボタンの種類によっても技の決まりやすさは異なってきます。攻撃に使用するのは主に□、✕、◯という3種類のボタンですが、◯よりも✕、✕よりも□の方が成功しやすい反面、技の威力は低く設定されているのです。これらの事柄からも、シンプルな操作で奥の深い攻防が楽しめることを実感してもらえるのではないでしょうか。もちろん、魅力的なシステムはほかにもたくさん用意されています。攻め疲れて息が切れることがある、KOによる秒殺がある、足にダメージを受けすぎるとギブアップしやすくなり移動速度も下がる……。はたしてこれで満足できないプロレスファンはいるのでしょうか(笑)。



▲相手の疲れ具合いによって技の成功率も変化する。序盤に大技を狙ってもまずダメ。

ファイヤープロレスリングG はじめて物語



キックだパンチだ ブレンバスター！ バックドロップ!! プロレスラーは最強なのだ

キミのためなら死ねる その3

●オートバトルがおもしろい「エディットランキング」

パラメータや技の使用頻度など、さまざまな項目を設定してCOMに戦わせる「エディットランキング」。アクションゲームが苦手な人にとって、頭を使って技の組立てや思考ルーチンなどを設定し戦わせるオートバトルのおもしろさは格別です。このモードは、ランキングの30位からスタートし、一人ずつ勝ち抜いて優勝を目指すわけですが、ランキングが上がるごとにパラメータのポイントが1つずつ増え、徐々に強くしていくことができます。しかも、特定のレスラーに勝つと……というお楽しみも用意され、育てる楽しみと、集める（？）楽しみが味わえるのです。そして、ここで登場するレスラーは、このモードでしか戦えないので、次にどんなレスラーが出てくるのか、というおもしろさもあります。クマのように人間ではないレスラーも登場し、それぞれが個性的な戦い（たとえばクマは、ベアハッグやジャイアントスイングといった、いかにもな技を使ってきます）を挑んでくるので、対戦相手にあわせたパラメータや技設定が必要となります。しかしどのレスラーも強いので、パラメータの振り分けを上手く設定しないと、まず勝てません。では、いったいどうすれば勝てるのか。そうです、プロレスには3カウントフォールの他に、ギブアップというルールもあるのです。どう設定しても勝てない場合は、サブミッション（関節技）系の技でギブアップを狙う設定にするといいでしょう。ちなみに、編集部での最短秒殺は29秒、そしてランキング1位の最強レスラーには2分19秒でギブアップ勝ちをおさめました。設定しだいでは、パラメータの能力差を覆す試合も可能なのです。



▲なんだか着ぐるみっぽいクマ。この他にもあやしいレスラーが続々登場してきます

ファイヤープロレスリングG はじめて物語



キックだパンチだブレンバスター!バックドロップ!! プロレスラーは最強なのだ キミのためなら死ねる その4

●エディットキャラを育てる物語性の強いモードに注目

自分が操作しなくてもＳＬＧ感覚で楽しめるのが「エディットランキング」なら、自分が操作することでより楽しめるのが育成モードの「ファイティングロード」。選択肢の選び方や戦いぶりによって展開が変化するため、何度でも楽しむことができるのです（オプション画面でシナリオの達成率を見ることができますが、２度クリアしただけでは10%にも届かないほどボリュームがあります)。イベント内容もプロレスファンならば思わずニヤリとしてしまうものばかり。オリーブ・ジャパンのトミーから「うちに就職しないか」といわれたり、ＵＷＨのリング上に全員が集まってバンザイをした直後に団体が分裂してしまったり……。シナリオ完全クリアは不可能に近いかもしれませんが、挑戦しがいのあるモードです。

●最後は例によって次回作への要望を……

すべてのシステム、すべてのモードが「プロレスしている」このゲームですが、まだ進化する余地は残されていると思います。試合中にはメインメニューに戻れない、といったシステム部分もさることながら、ここではあえて「レスラーが実名ではない」点に触れておきましょう。もちろん、プロレスファンならば登場団体やレスラーに特定のモデルがいることは一目瞭然です。しかし、ゲームに登場するのはあくまでも似て非なるレスラー。300人以上が登場するだけに、全レスラーからゲーム化権を得るのは大変なことでしょう。ただ、10年前ならいざ知らず、２Ｄタイプのプロレスゲームの代名詞的存在となった『ファイプロ』だけに、なんとか実名レスラーの実現に向けて努力してもらいたいと思うのです。



▲ＡＶＧを思わせる「ファイティングロード」の画面。どんな物語が語られるのか？

おいしくてみるみるつよくなる(DS非対応)

ぬりえの時間

左ん プロフィール　グラフィッカー、ドット絵師、マウス使い、などなどいろいろな肩書きを持ちつつ水色時代を駆け抜けた昭和の乙女。文鳥とハムスターのニオイがたまらなく好きとか……。



イラスト／左ん

COLUMNS OF 電撃コラムス DENGEKI

幅広い内容＋楽しい情報が満載の「電撃コラムス」。今回も5人の偉人たちがいろいろなコトを教えてくれますよ。

★メンズお花畑と わ・た・し

暑くなってまいりましたね。梅雨明けのさわやかな風が待ち遠しいこの頃、ゲーム開発室は機器熱や人熱によって一段と暑苦しくなります。そんな中、ゲーム業界人は**かなりニオっております**。昨日のお弁当箱もニオっております。みなさんのオフィスでも、ニオっている人のコードネームは「ワッキー」ですか？

ひとくちにニオっていると申しましても、ゲーム業界人は特別なニオイ方をしています。肉体を使って働いた男の汗臭さとは違う、**なにか異質なニオイ**です。ちなみに、DPS編集部員にも同じ事が言えますが、ますます担当さんに嫌がられますのでこれ以上書けません。

この季節、ある特定の人々だけがニオっているように感じますね。しかし、ニオイの濃度が違うだけで、**人は皆、年中ニオっている**のです（左ん調べ)。すなわち筆者もニオっているワケですが、これは筆者にとって実に心地よい香りなので、好きにさせてください。くんくん。

このように、自分のニオイには寛大ですが、他人のニオイに対しては厳しくなるのが人間というものです。となりのデスクから飛ぶ鳥を落とす勢いでニオってまいりますと、激臭で涙ぐんでしまい、モニターが霞んで見えないこともしばしばです。そんなときは、口を半開きにして口呼吸に切り替えます。こうすれば、鼻呼吸よりも若干ニオイが和らぐのです。時々「オエッ」となりますが、**円滑な人間関係**のため多少のガマンは必要です。

また、どうせ逃げられないのならば、いっそワザと逆境に身を投じて、自らを鍛えあげるのも1つの方法です。いつまでも負け犬のままでは、立派なゲームクリエイターにはなれません。そして筆者は、あえて人々のニオイを嗅ぎまくり、自分のプロジェクトのメンバー全員のニオイを嗅ぎわけられるまでになりました。この技は高度でありながら使い道がなかったので、仕事中ひとりで「今、うしろを通ったのは誰か、あてっこ」をして遊んでいました。楽しかったです**よ！**

プログラマーいわさきひろまさの男が熱い

Play Station プログラムパワーチェック

岩崎啓眞 近況　ただ、例の中古裁判についてはイロイロと思うところがあるので、また次号にでも書こうとは思っています。

★「育成」ゲームについて イロイロ・その2

今回はネタに悩んだ。といっても、ネタがないのではなくて、微妙なネタが多くてどれを書くべきか迷ったという話。

まず、「第二次新世代マシン戦争」。任天堂が新マシンを発表し、セガが通信基盤の強化とＤＣ値下げを発表、このへんについて書こうと思ったのだが、さっぱりわからない部分が多くて、噂ばかりを書くことになりそうなので、ボツ。「ＰＳ２の量産体制」についてというネタも考えたのだが、やはり憶測が入ってしまうのはしかたない……。

また、例のエニックス敗訴という結果が出た中古裁判について、ということも考えてみたのだが、現在係争中の同種の裁判もあり、また、エニックス自身も控訴しているという微妙な問題なので、取り扱うことは控えてみました。

というわけで今回は、前回の「育成」ゲームについてというテーマが自分的におもしろかったので、引き続き、そのテーマで書くことにしよう。

前回は、ＲＰＧで主に見られる「成長」は、一般的に「戦闘を通して成長する」のが普通だが、この「戦闘」は「恋愛」だって「アルバイト」だっていい、非常に応用の利くシステムである。だが、「プレイヤー＝主人公」の考え方をすると、現実世界では成長と切り離せない要素である世代交代をシステムとして持つゲームは作りにくく、『ダービースタリオン』に代表されるような、人ではなく、馬の血統改良をするぐらいしかなかったところに、登場したのが桝田省治氏（前回「枡田」と書いてしまった、ごめんなさい）の『俺の屍を越えてゆけ』だった……という話をしたわけだ。このゲームに対する、いわゆるレビュー的な評価は、そちらに譲るとして、今回も、ゲーム論的な切り口からみてみよう。

まず、この『俺屍』。古くて新しいゲームである部分がおもしろい（ここで書いている「おもしろい」というのは、ゲーム論的におもしろいということ）。というのも、もともと成長を完全に、かつ純粋にゲームの主題に持ってきたゲーム……というと『ウィザードリィ』あたりと『卒業』や『プリンセスメーカー』などのパラメータゲームぐらいしかなかったわけだ。その意味で『俺屍』はそれを主題に据えてしまっているのだから、ゲーム論的に見るととんでもない先祖返りで、しかもこれが『カルドセプト』（これまた好ゲームなので、ぜひプレイしていただきたい、と僕などは思ってしまうのだが）のように成長をカードに置き換えたりしているわけでもなく、実に清々しいほどの直球勝負。

このあたりが古くて新しいの「古い」の部分に当たる。プレイした印象としては、文字通り「『ウィザードリィ』の子孫」という印象を受けるのだ。

思えば、一昔前は「成長する」ことはゲーム的には非常に重要で、ＲＰＧなど、レベルが上がると劇的にゲームが楽になったりしたものだった（実際、誰でもレベルアップの音楽を聞いて「これで安心」と安堵した経験があるのではないだろうか？）。ところが、最近ではストーリーテリング主体にゲーム内容が移行したのに加え、ゲーム全体が大きく複雑化したために、「成長」という要素が小さくされてしまう傾向があった。その最たるものが、映画的な方法を多用した『FFⅧ』（これなど、実質的に成長は排除されているといっても間違いではない）であり、そうでなくとも、最近のＲＰＧなどは、たいてい「いつの間にか成長していて、強くなっている」ことが大半で、別に成長がなくても、バランスなどの問題を除けば、成り立ちうるものも多い。

具体的に書くなら、ストーリーだけを抽出して考えてみれば数時間分の話としか思えない『バイオハザード２』にパラメータがあって、ＨＰが50ぐらいから2000ぐらいまで増えたりしたら、それは異様だろうし、『FFⅧ』でひたすらレベルアップを繰り返さなければならないとしたら、それはストーリーをスポイルしてしまうのは間違いないだろう。

成長によるゲーム展開は、非常に扱いやすい方法論ではあるが、最近のゲームでは、なかなかとりにくい方法論であったことも、また事実なのだ。

その観点から『俺屍』を見ると、先祖返りした「成長」を主題とするゲームだが、それを今のレベルでプレイしておもしろくするための、新しい仕掛けが用意されている。それが「世代交代」だ。世代交代するということは、レベルが１からまた始まるわけだ。すなわち、レベルアップする時間が普通のＲＰＧと比較して、異様に短く設定できるわけだ。

しかも「世代交代」するので、どんなに強いキャラクターも消えてしまって、またレベル１からメインキャラクターを鍛えることになる（とはいっても先祖よりは才能豊かなことが多いが）。

つまり成長するが、それが永遠に続くわけではなく、必ず消えるうえに、その間隔は短い。だから、レベルアップの快感を何度も短い間隔でプレイヤーに味わってもらうことができる。しかも、消えてしまうから世代交代する（キャラクターが交代する）ことを前提に、これから先に生まれてくるキャラクターを考えておくことをプレイヤーに要求するわけだ。

『俺屍』は、最近にはなかった『ウィザードリィ』などの「成長」を主題にしたゲームの直系の子孫であると同時に、「世代交代」を戦略の要に据えた新しい型のゲームでもあるのだ。

そんなわけで『俺屍』が提出した「世代交代型ＲＰＧ」は、「成長」という古いテーマに新しい息吹を吹き込んだのは間違いないだろう。

と、前回と今回、２回にわたって書いてきた「成長」と「ゲーム」の関係だが、最後に、そのネタになった『俺屍』についてレビューでは書き足りなかったことをまとめておこう。

今回の文章だけを読むと『俺屍』は成長と世代交代を主題にした古くて新しいＲＰＧ、言い換えるなら「王道を新たな方法で切り取ってみせた傑作」に思えてしまうところだが、実はそんなことはない（笑）。

露骨に表現するなら『俺屍』は問題だらけなのだ。

レビューにも書いたが、グラフィックは地味だし、戦闘は今時、サイドビューだし、おまけに戦闘で敵がかなりエグい戦法を使うために、とんでもないバクチのような選択を余儀なくされる場面が多々ある。さらに、シナリオ……というか、シチュエーションがエグいので、そのあたりを楽しめない人には、まったく楽しめないゲームであるのは間違いない（オープニングのムービーを見ると雰囲気がつかめるので、このへんは絶対に確認した方がいい。精神的に残酷なシチュエーションの嫌いな人には、ちょっと我慢できないところではないだろうか）。また、メニューは慣れれば使いやすくできているが、最初のうちは項目数が多すぎてユーザーは戸惑うばかりだろう。

要は主題となっている成長と世代交代の部分はおもしろくできているが、それ以外の部分では個性が強かったり、どうにも古くさかったりする、少々アンバランスなゲームとなっているなのだ。

そんなワケで、百歩譲っても普通のゲームではないということを楽しんでね。

よしきくりんのへんちくりんコラム

初心者の気持ち



よしきくりん プロフィール 『ときメモ』優美役でおなじみのキュートボイスアクター。ドライビングテクニックはB級ライセンスを持つほどの腕前。今回はOVA「ときメモ」の収録話もありますよ！

★ＯＶＡ「ときメモ」情報が盛りだくさんよ!!

　このコラムが読まれている頃には、関東地方は梅雨入りをしているかも知れませんね。うっとうしい季節ですが、私はアクティブに様々な場所に出かけている今日この頃です。

　最近また、大好きなゴルフの練習を再開し、ショートコースにも出てみました。今度は本格的にグリーンへ出る予定です。楽しみ～!!

　まずは久々の「ときメモ」情報を！　先日、あの噂の「ときめきメモリアル」ＯＶＡ（オリジナルビデオアニメ）Vol.１のアテレコ収録がありました。キャスト全員集合!!　で、スタジオの温度はかなり上昇気味。もしかすると『ときメモ』が始まって以来、初の全員勢揃い状態でしたね。５年目にしての初快挙というのもある意味スゴイことですけどね…。それにしても「うわぁ～こんなにたくさんの人たちが関わっていたのねっ」と改めて『ときメモ』ファミリーのスゴさを真のあたりにした瞬間でもありました。初のＯＶＡということで、それぞれのキャラが実際に動く映像として御目見え。今まではゲームの中だけのキャラでしたから、どんな風になっているのか私自身かなり期待してワ・ク・ワ・ク気分で収録に望みました。アニメーションの背景がきれいなのもさることながら、実際どのキャラも期待以上に可愛いかったりセクシーだったりして、ファンの期待を裏切らないものとなっていますよん。ちなみにこの第１話での早乙女優美ちゃんはどうなっているのかというと、やはり兄、好雄との掛け合いが多いですな。これって長年培ってきた兄弟愛とでも言うのでしょうかねぇ!?　全キャラがどのように登場し、どんな人間模様が渦巻いているのかは、ここでは公表できないのでＯＶＡを見てからのお楽しみです。是非感想など聞かせてねっ。発売日は６月17日ですぞ!!

　今回のゲームレポートは「ウンジャマ・ラミー」第二弾です。キック、パンチのたまねぎ先生のあとは、パドル隊長率いるステージへ。この先生確か『パラッパラッパー』にも登場していた人よねぇ。たまねぎ先生といい、パドル先生といい、大変お懐かしゅうございます。それにしてもこのステージは、いきなり曲が長くなり、リズムを取るのが結構難しかったです。これはかなりの根気がいるぞ。でもピッタリ決まったときのギターのチョッパー音にはしびれちゃいます。ギュイイィ～ン。ただ「Good」から「Cool」になるにはちょっとハードですな。いつになったらカッチョ良くギターを弾くことができるかな？　さぁ、次のステージへＧＯ!!

イラスト／よしきくりん

シリコンバレー在住・ナベＰ殿下が贈る

西海岸電脳遊戯事情

ナベＰ殿下 近況 休暇でロサンゼルスに行って、Ｅ３の取材に来ていたメディアワークスの面々と１年ぶりに再会。日本からのおみやげをもらったりして、とても懐かしいひとときでした。

★「ファントム・メナス」は本当に凡作なの？

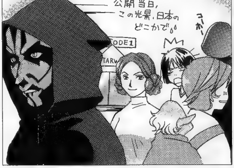
　映画の歴史始まって以来、最も多くの人に期待された映画と言って間違いない、「スターウォーズ／エピソード１　ファントム・メナス」が、日本での公開（７月10日）を前に、ついに５月19日にアメリカで公開されました。上映スクリーンの数は2970余り。これは一定の基準を満たす音響効果を持つスクリーンのみで上映するという制作側の意向で、意外に少な目の数です。しかし、公開後５日間の興行成績はそれまでの記録だった「ジュラシックパーク」の9270万ドルを抜いて、１億570万ドルを記録しました。

　まさに記録破りの映画なのですが、肝心の内容の方はどうなのでしょうか。映画を見た知人の感想や、いろいろなところで見た映画評はことごとく厳しいのです。「ＣＧはすごいんだけどね」とか、「あんまり期待して見なければそれなりに…」とか、ハリウッド版「ゴジラ」の時のような事を言います。映画評は、もっとこてんぱんで、誉めるべきところはほんの少しで、欠点がたくさんあるといった論調がほとんどでした。

　私はちょうど仕事が忙しくてなかなか見に行けなかったのですが、公開後10日ほど経った土曜の夜に近所の劇場に行きました。ルーカス社の音響システムＴＨＸのスクリーンで真ん中やや前というベストポジションを確保。そして、待望の映画が始まったのですが…。

　結果を最初に言ってしまえば、個人的な採点で５点満点の3.5点。４点はちょっと付けられないというレベルでした。ポッドレースやジェダイの２人対ダース・モールとのライトセーバーでの戦いなど、記憶に残るシーンもあるにはあるのですが、傑作の域にある映画を見た後の、圧倒されて感動の余韻に浸るという状態にはほど遠く、この映画に対する厳しかった評価にあったように、ミスキャストや演技のまずさ、ＣＧの使いすぎによる弊害などばかりが頭に残りました。シリーズの１部であるということと１本の独立した映画であることを両立させようとしてどちらも中途半端になってしまったような気もします。

　「ファントム・メナス」はおそらく少人数のグループで見に行って、感想を言い合うのに向いている映画です。感想はともすれば「けなし」になるかもしれませんが、それもまたいいじゃないですか。私としては、すでに制作が進行しているらしい「エピソード２」が映画として「１」を大幅に超えるものになることを祈りたい気持ちです。



イラスト／山師

電撃コラムス

流通の鬼かまやんが斬る！

PS業界大人の話

鎌田重昭
プロフィール

フリーの業界事情通の方で、現在のお仕事は、ゲーム評論、ライター、プランナー、CGデザインなどなど、多彩で多才。流通関係の話は得意中の得意でおまかせなのです。

★TVゲームとマルチメディア

ゴールデンウィーク進行やら増刊やらで、このコラムの原稿を書くのが約1カ月振りとなりました。それでも結局まとまった休みがとれなくて、どこにも行けずじまいでした。まあ、キッチリと予定を立てて休むっていうのができないんですから、根っからの貧乏性なんでしょうね（涙）。

いつもはだいたい2週間きざみですから、ずいぶんと久しぶりのような感じがします。このご時世に1カ月の間隔があると、予想もしていなかったニュースで状況が一変してしまうことも珍しくはありません。

前号で、TVゲームをマルチメディア端末として利用しようとしたアプローチの一例として「ディスクシステム」の概要をお話しをしましたね。今回はその続きで、さまざまな応用例についてお話ししようと思っていたのですが、突然任天堂と松下電器が「デジタルネットワーク家電分野で包括提携」というニュースが飛び込んできました。

分かりやすい用語でいうと「次世代のゲーム機を使ってマルチメディアを一緒にやります」ということです。このコラムの話題と歩調をあわせたようで、なんというグッドタイミングなんでしょう。実はこのコラムでは極秘裏に進む次世代機提携の情報をキャッチしていて……というのならカッコいいんですが、今回のはあくまでも偶然です。

とはいっても、この時期に提携話が公表されたのにはちゃんとワケがあります。そうです、市場が「PS2」の話題一色にならないように、ジャブ（牽制パンチ）を放っておこうというのです。任天堂はこういった情報戦略が非常にじょうずな企業でもあるのです。まあ、時々情報戦略が先行しすぎることもありますが……。

以前もお話しした通り、TVゲーム業界もこれだけ規模が大きくなってくると他業種に与える影響というのも決して小さくはありません。今回のこの発表でも表面ではうかがいしれないさまざまな駆け引きが渦巻いているのです。

まずどちらの陣営もメディアとしてとりあげているDVD（デジタルビデオディスク）の問題があげられます。実はこのDVD、再生用のメディアとしての規格は統一されているのですが、記録用のメディアとしての規格はまだ統一されていないのです。市場では松下を中心とした企業グループが先行していますが、ソニー陣営もイニシアチブ（主導権）を狙っているのです。

現在、音楽やパソコンデータを記録するのにCDがデファクト・スタンダード（事実上の標準）になっていますが、次世代は動画等の大きいデータを扱うためにDVDが中心となることが濃厚です。まあ、ゲーム用とパソコン用等の記録方式が同じになるとは思えませんが、ハードメーカーとしてはどのジャンルにしてもイニシアチブを取るというのは大変重要なポイントです。

また、心臓部となるCPUについても、パソコン業界に大きな影響を与えそうです。任天堂は現在「ジュラシックパーク」等で有名なシリコングラフィックス社との共同開発によるMIPSテクノロジー社のCPUを採用しています。これを次世代機ではIBM社製の「パワーPC」プロセッサーへと変更することを同時に発表したからです。

この「パワーPC」プロセッサーは、現在アップル社の「マッキントッシュ」シリーズのパソコンに搭載されているCPUです。パソコン界で現在主流となっているのが「インテル入ってる」で有名なインテル社製のCPU「ペンティアム」シリーズとその互換品ですが、「パワーPC」はこの「ペンティアム」シリーズより処理速度が速いと（アップルの広告では）いわれています。

これもゲーム機とパソコンのCPUでは全く同じ物が採用されるということはまずありませんが、CPU業界でのイニシアチブ争いには大きな影響があるだろうことはいうまでもありません。

ましてや現在、パソコン界をほぼ独占していたといって過言でない「インテル」＋「ウィンドウズ」（ウインテルと呼ばれます）帝国にもさまざまな面でかげりが見えてきています。その一因となっているのがLinux（リナックス）というOS（オペレーションシステム）で、いままでウインドウズ系が中心だったOS市場で急速にシェアを伸ばしています。

ソニーがPS2で東芝と共同開発した独自のCPUを採用することに引き続いて、開発環境としてこのLinuxを採用することを発表したことも、こういった一連の動きと無関係ではありません。ちなみにセガのドリームキャストの開発環境はウインドウズ系のWindows CEですから、ゲーム業界でパソコン界の代理戦争がおこっている、ともいえるのです。

■なんか今回はDPSのコラムを書いているのかパソコン雑誌の記事書いているのか途中で分からなくなりそうな内容でしたが、こういった事情はもっと奥が深いんですよ。これ以上踏み込むとゲーム業界ネタからは逸脱しそうなので、表面的なネタに限定したんですが、それでもこうなっちゃいますからね。ゲーム機とパソコンの垣根がなくなるのも、もう数年のことじゃないでしょうか。

■今回の任天堂の発表でもはっきりしないのが「64DD」がどうなるかという点です。「今後RPGはすべてDDで発売！　その第1弾『ゼルダの伝説』！」という展開を期待していたのは私だけじゃあないと思いますが……。



イラスト／菅野博士

PSの奴隷

どんなことにも負けないくらい強い気持ちでつながりあってしまう新世代のハガキ読者参加型コミュニケーションページです（仮）



まんが／岩瀬さとみ

マジで夏だよぉ。梅雨も来てるけど、夏。ココナッツ。夏と言えば水着。ビキニ！　今年の流行（らしい）パレオはキライって男の子が増えているって噂。流しといてね。バリバリに。暑くなりそう。

ＰＳの奴隷は絶好調発売中のＰＺＧ作成ソフト『落ちゲーやろうぜ！』は作ってよし、グランプリ参加作品で遊んでよしなんですよ。お店で売ってなかったら注文しよう！　と超しつこい宣伝も100回はスゲー前に超えたよ記念ってことで許してくれる、素晴らしきＰＳ及びゲーム全般を愛する貴方にお送りする、ＰＳ、ゲーム中心の何でもありな読者様ページです。参加方法は超簡単。ハガキを買って、何か描いてあて先明記でポストに入れるだけ！　ソレだけです。たったソレだけ。読んでるだけより、ものスゴク楽しいですよ。

「山岸くんはHなので何とかしてください！」帰りのホームルームで委員長が突然発言した。「え？　オレか？」「山岸くんは最近、スカートめくりが激しいと思います。昨日と今日だけでも４人の女の子が被害に遭いました。反省して欲しいと思います」……ちっウルセェなぁ。オレがスカートめくりくらいでガマンしてやってるっつーのに。本当なら電撃プレイステーションの読者ページ「ＰＳの奴隷」は略して「ＤＰＳど」、11ページで大迫力、掲載ハガキ枚数ゲーム専門誌最強のスペック。さらにリニューアルで見やすさＵＰ！　写植文字はちょっと小さくなったけど……見慣れちゃえば平気！　ってHなことしながら耳元でささやくぞ。まったく。「山岸くんは反省して下さい！」「は〜い」はいはい。

イロイロ大変でしょうが、今日も電撃プレイステーションを読む時間になりました。今……夜中ですかねぇ。どうなんでしょう？　朝から読んでます？　通勤電車の中ではツライでしょう……ヤッパリ。

▶千葉県　桐生新さん：グッと来るのって不意打ちですよね。大抵、感動って卑怯ですから。スゴク。



◀新潟県　大島亜耶さん：キャラが好きになれるかどうかって大事ですよね。



◀長野県　スっちょんさん：１本道系のＲＰＧが好きで安ければ、確かに買いかもしれません。



◀広島県　花咲いずみさん：家庭内で使われているイントネーションは確実に染み着いちゃいますよね。



▼岡山県　海津りのすさん：原作通りだとみんな死んじゃいますから。違う方が……。

酔いますよね。ってやったことあるんか↓オレ。



◀滋賀県　民てる戸さん：昔のゲームはねぇ……信じられないようなの多いですよ。



◀群馬県　倉嶋きなこさん：みんなに薦めよー！　なんていうか、落ちゲーならこれってコトで。笑。



◀埼玉県　ヒウラムトさん：セッツァーでもエドガーでもいいんですが、肩に乗ってるイメージがあります。





▲新潟県　藤莓らえるさん：期待の『２』が発売されたらイロイロと変わりますかねぇ。



▲茨城県　小見幸子さん：かっぱえびせん……最近食べてないので知らなかったです。



▲東京都　のぶすけさん：ダンス系の対戦ゲームでは既に完成したかのようなシステムなのでした。



▲愛媛県　風天さん：自分の好きなゲームが盛り上がるのはうれしいですよね。イロイロと。



▲茨城県　機巧さん．そうなりますよね。ホイミは使えるけど薬草は大事っていう感じ。



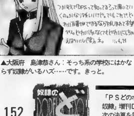
◀兵庫県　葛城ヒナユキさん：自分で〜が好きだと言えるのは大事だと思います。それをあえてガマンして大人になる必要はないですよ。自分が好きなことをしている分だけ、人にも優しくなれますし。絶対。

▶神奈川県　如月龍牙さん　来ましたねぇ。なんか、ワクワクする設定です。前作のキャラは登場するんでしょうか？　まぁ、しなくても大丈夫なんですが……した方が10倍楽しいかぁなんて。



▶埼玉県　晶改め東屋アキラさん：ＴＶＣＦって影響力大きいですからねぇ。ゲーム自体が楽しければバッチリなんですが、イマイチなデキだと……ガッカリ度が高いです。その辺責任重大です。

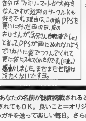




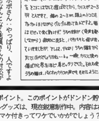
▲大阪府　島津恭さん：そっち系の学校にはかならず奴隷がいるハズ……です。きっと。



◀東京都　松崎央実さん：入院、通院……病気は大変ですよね。常になんとなく体調悪いわけですから。



◀富山県　ヌポポさん：やっぱり、人ですよね。編集部でもなんとなく店員さんの対応が良いコンビニへ行きます。



◀愛知県　ダンパさん：それは……放っておいたら多分、つつかれましたよ。カラスは雑食ですから。小猫くらい怖くないですし。

「大学に合格し、通っています。が……最近つらくなってきたというか、元々ダメだったっていうか……。本当にやりたかったことじゃないんですよね。今の大学で学んでいること。なんかしっくりきません。あまり好きな言葉じゃないんですけど、失敗、後悔っていう単語が頭に浮かびます。とりあえず、入っちゃえば大丈夫みたいな甘い考えがいけなかったみたいです。受験の時もっとガンバればよかったなぁ……このまま、流されるように生活していくのはどうなんでしょう？　アリなんでしょうか？」神奈川県　降緒真比良さん：

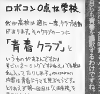
入学からしばらくして、ちょっと落ち着く時期なためかこういった、今の自分は本当の自分じゃないんじゃないだろうか？　っていう感じのハガキが何枚か届きました。基本的に…（ちょっと冷たいかもしれませんが）イロイロなケースがあるとはいえ、まずは甘えがあると思います。もしも自分がやりたいことが本当に判っているのなら、悩んでいるだけじゃなくて実際に行動すべきでしょう。心のどこかで「もしかしたら……」っていう要素を消し去れないから、悩んじゃうんだと思います。そうやって悩むというコト自体が御両親なんかに頼って甘えている証拠。まあ、一生、誰かに甘えて生きていくことも可能です。でも……それでいいのでしょうか？　楽しいのでしょうか？　「自分」が本当にやりたいことを求めるのなら、自分自身が動き出さないと。それこそ、親から離れ、奨学金をもらって働きながら目的を目指すとか、覚悟さえ決めればやり方はいくらでもあると思われます。あ、それと当然、誰かに頼って生きていくのがダメだと言っているワケじゃないです。ただ、楽しくないことが多いってダケです。自分のことは自分で決める。それはある意味、子供にはできないコトなのかもしれません。でもだからといって諦めちゃうのもどうかと思います。親や環境の言うとおりに進んでも、報われないこと多いですからね。終身雇用制度の崩壊とか、公務員の大幅リストラとか。これまで安定と言われてきた職業が怪しくなってきているわけです。ちょっと前よりも現在は、どんな選択が将来ベストなのか判らなくなってます。そんな時代ですから、なおさら、自分のやりたいことを大事にした方がいいのでしょう。後悔するくらい判っているのなら、目標に向かって計画を立て始めましょう。それを実現するのに何年かかってもいいと思います。結果として、もしもたどり着けなくても、その過程が一番、今後の貴方の力になってくれるはずです。何事もソコから始まるんじゃないでしょうか？

ロボコン0点な人

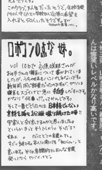
閉店記念

何[illegible]み明[illegible]え。あーしんど。（ほ）

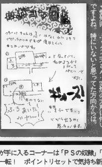
ワー[illegible]コンベン[illegible]た。所[illegible]え[illegible]る[illegible]会場の[illegible]にがくキ[illegible]設[illegible]多[illegible]…局と[illegible]一出[illegible]しルを２つ[illegible]ドた。[illegible]にで[illegible]おあ[illegible]の店）[illegible]いで[illegible]とう[illegible]サ金[illegible]こラ[illegible]しと[illegible]によ[illegible]のな[illegible]ゆ娘[illegible]向一[illegible]なに[illegible]そい[illegible]一う[illegible]のの[illegible]がに[illegible]っ増[illegible]か。と[illegible]良ま[illegible]っい[illegible]よえ[illegible]かくだから[illegible]しておけばよかったかな。後悔してでも。



◀北海道　永原咲耶さん：ステキです。そして自らも青春を謳歌するわけですね。



◀埼玉県　山吹日和さん：編集部でも（ハ）さんは[illegible]レベルかなり高いです。



◀愛知県　ふくタイ夫さん：突然の大声は怖いですよね。特にいないと思ってた方向からは。

「ユーザーとして楽しむ」ことが一番のようです。考えて見れば難儀な職業だ。というワケで趣味として楽しめそうな『ペルソナ2』とか『グランディア』あたりに興味津々。でも絶対最後までプレイしないだろうから、また結局購入目前にためらったりしそうだなぁ。中学生の頃からゲームやってたので、昔はゲームのない生活なんて考えられなかったけど、今なら楽々こなせそうな気がする。これで無人島で遭難しても大丈夫だね。まぁ、今さらサラリーマン（昔は絶対なりたくなかったけど、今はそれもいいなぁとか思えるようになった）は色んな意味で難しいので、現在の夢はどっかの山奥にでも引きこもって仙人のような暮らしをすること。（ほ）

取りあえず宝くじで3億円が当たったら実行に移す予定です。あー、当たらないかなー3億円。いいなぁー3億円。欲しいなー3億円。誰か当たったら私に下さい（すでに自力で当てることを諦めている）。

しかし……いつでも五月病って感じだなぁ……お前。（魔）

「ＰＳどのポイント制について」：ハガキ、文章、とにかくあなたの名前が誌面掲載されると５ポイント。このポイントがドンドン貯まっていくと、何かと良いことが起こるのです。ポイントが手に入るコーナーは「ＰＳの奴隷」「４色奴隷」増刊Ｄの「ＣＤの奴隷」の３つ。どのコーナーで採用されてもＯＫ。良いこと＝オリジナルグッズは、現在鋭意制作中。内容は右ページを見てね！　もうできるよん。100 号からは心機一転！　ポイントリセットで気持ち新たに次の決算を目指します（次の決算号はまだ未定です）！　ハガキを送って楽しい毎日。さらにオマケ付きってワケでいかがでしょう？　住所もカンタンになってますし。ね？　描こう？

「ハガキの書き方、描き方」：イラストでも文章でも、ハガキで送って下さい。郵送時に消印のインクが付いたり、傷ついてしまう可能性があったりするので、封書で送りたい（奴隷関係ならコーナー混在OK）なんて場合は、ハガキと同じ大きさの紙（ペラペラで透けるのは×）のみOK。ただ、厚い紙でたくさんだと重量超過で送り返されたりするからちと注意です。あと管理の際、封筒は処分されてしまうので、1枚ごとに、最低県名とTEL、名前（PNも）を書いて下さい。イラストなど、鉛筆や、超薄い墨などは印刷に出ないので要注意です。基本的にハガキ全面コピーでの参加は×です。増刊のDの「CDの奴隷」でのみ募集していたCGは本誌でも募集中です。必ずハガキ（大の紙）にプリントアウトして送って下さい。

あるね。なんか個人的にグッと来る瞬間。（魔）

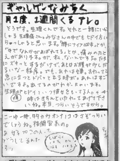
この原稿しめ切りまでに『エースコンバット3』が発売された。よってネタはできるだろうと思ったのですが、「なんか、クリアする前に飽きるような気がする……」と、レジに持って行く直前で購入を思いとどまってしまった。なんか最近の俺って保守的？ ちゅーか『モンスターファーム2』『ソウルハッカーズ』『カルドセプト』と、立て続けに2〜3回で飽きて起動させせなくなっちゃいましたから。間にゴールデンウィークという遊ぶ時間があったにもかかわらずです。同様の理由で『あすか』の購入も見合わせました。つまり「遊んだ」ソフトはありません。「プレイした」ソフトならあります。ええ、『スパロボCB』です。この号が発売される前日にゲームは発売されているので、もう好きな人はプレイしているでしょう。よって今さら何もいうことはないです。個人的には「スパロボ」好きなのでプレイ自体は問題はないのですが、仕事となるとさすがに時間的にキツイものがありまして、なかなか「楽しむ」ことが難しくなってきてますね。やっぱ好きなソフトは

ギャルとゲームとなみだとちくび

大原かおりの出てる「ゴキブルン」のCMは久々にバストコンシャスなCMで、非常に満足。生チチ揺らしてるわけじゃないだろーが、大原かおりだけにリアリティは満点。（中）

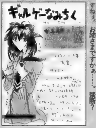
会社にゃ異動ってものがあるが、電撃の各編集部もいろいろあった(らしい)。PSにもN64からH氏が来て、この号から仕事してる（ハズ）。で、それとは関係ないが彼が「ねえねえ（中）くん、TBSのアイドル王の司会のアナウンサーの女の子って誰？」。そりゃ、オレの愛する木村郁美やんか。あの番組は出演するB級アイドルでなく、郁ちゃん目当てで見てるもんね。で、彼女が？ 「昨日あのコ、中学3年まで兄キと風呂入ってたって言ってたじゃない」。あー、言ってたね。でも、加藤紀子なんかハタチ過ぎても父兄と入ってたって言ってたし。それに郁ちゃんお嬢様育ちだから、なにかと世間とズレてるだけじゃ……。「いやぁ、兄キはあのコのハダカを中3まで見てたかと思うと興奮してさぁ。好きになっちゃった」。オヤジ、あんたのストライクゾーンはドカベン岩鬼かっつーの！ でも、ヘンなところハマっちゃうのって、わからんでもないよ。かくゆうオレも、大して好きじゃない深田恭子が、デカビタのCMの「ビンビンなのにね」ってセリフ言っただけで、スゲー気になったし。笑。想像の仕方が小中学生レベルなのは認めます(笑)。でも意外なアクションがツボに入ることって、誰にでもあると思うんですけど、どう？





▲兵庫県 葛城ヒナユキさん：でしゅは……本当にいたらちょっといや〜んでしょうねぇ。あ、いるんですね？

▲愛知県 シャボネットさん：大変ですよねぇ。男には判らない重さ。お疲れ様って感じなのです。



◀広島県 雨木冷さん：それはすごい秘密ですねぇ。お姉さまですかぁ……。禁断？



◀東京都 あけまつさん：あんまりイヤらしくなく、水着のようです。



◀群馬県 沢瀬ゆうさん：制服の着こなしはその学校自体の流行もありますからね。



◀秋田県 缶田ハジメさん：若いウチの化粧は肌荒れするだけらしいですねぇ。



◀愛知県 藤崎あすかさん：無理矢理着せられたって所にゾクゾクきちゃう人多いはずです。



◀長野県 春日アキラさん：その辺の古いアニメもケーブルTVや衛星放送で見れるように。



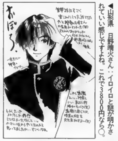
◀大阪府 水上陽平さん：いい感じで変わってます。6月15日をご期待下さい。



◀富山県 すだこさん：ゲーム仲間が身近にいるといいですよ。やっぱり。対戦熱いですし。



◀大阪府 葉月あおりさん：イベント多くなってますよね。好きな人はもうメロメロのようです。



◀山形県 日野晴火さん：イロイロと謎が明かされていい感じですよね。これで3800円なら○。



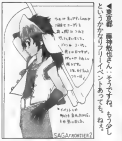
◀千葉県 桐生新さん：なんか、大人気ゲーム以外は在庫切れるの速いですよね。最近特に。



▲岡山県 綾千さん：命を懸けた戦いですからね。RPGって死んでも大丈夫な感じがありますから、大事です。そういうリアルな部分。



▲大阪府 水上陽平さん：お話はどうなるんでしょう？ ベタベタでステキな展開なんでしょうか？ って今から想像してどうしましょ。



◀東京都 藤神哉也さん：そうですね。もう少しというかかなりフリーイベントあっても。ねぇ。



◀長野県 スっちょんさん：ムースは必需品でしょう。あとスーパー美容師。



▲鳥取県 ねこ香織さん なんていうか、主人公の髪型は賛否両論です。まあきっとゲームをプレイし始めればそんなコダワリはどこかに……飛んでいきません？



▲大阪府 キノピコンさん：その辺の見極めが出来るようになればゲーム好きとしても1流です。キャラは良いんだけどなぁ〜ってありますよね。

さるかにハムぞう



（まんが／風上台 依、ジャンクション。うどんしか食べれなくなるんですかね）

各種コーナー絶賛大募集中なのです！

「へたくそ王」：ハガキ大募集中。自分のイラストの下手さを自慢するコーナーです。何を描いたかの解説付きで送って下さい。まったくわからないのは×（笑）。人気爆薄。
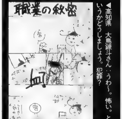
「プリクラQ」：プリクラを拡大コピーでハガキに貼って送ってくるとちゃんと見えることが判明！

「カラオケGO」：まだかなりちゃんと募集中（笑）。

「ゲームライター講座」：ライターになりたい人へのプチ講座。続けて読めばキミも立派なDPSライターになれる！ かもしれなかったり。



◀高知県 アオキテルさん：ボロッ！ うるさい言われてもねぇ。カラオケですし。



◀高知県 大島錬斗さん：うわ〜。怖い。というかどうしましょう。犯罪？

新コーナー大募集！「職業のひ・み・つ」

新コーナー！ あなたのお仕事の秘密を描いて送ってください！ 学生も仕事のひとつ。これは一般には知られていない！ っていうネタなら何でもOKです。地域限定、風俗、公務員など何でも可。ボクに教えて！ 何かを。



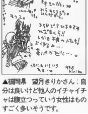
◀広島県 アルマーニョさん：忍者は悲しい宿命を背負っているわけで……。って悲しい恋愛じゃなく。



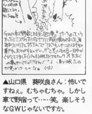
◀埼玉県 ヒウラムトさん：空からお金が落ちてきたら……とりあえず拾いますよね。当然。



◀京都府 水粧珠呂さん：買って後悔するかどうかはやってみないと判らないですしね。



▲福岡県 望月きりかさん：自分は良いけど他人のイチャイチャは腹立つっていう女性はものすごく多いそうです。



▲山口県 葵咲良さん：怖いですねぇ。むちゃむちゃ。しかし車で野宿って……笑。楽しそうなGWじゃないですか。

賞品説明でーす。各賞品が何ポイント獲得でもらえるか等はまだ未定。とりあえず、ランキングは毎回、次々と加算されています。今回も上位の人には以下の賞品以外にもイロイロ差し上げますので、みなさん奴隷の王を目指してみて下さい。●ポイント累積によるプレゼント対象基本賞品●（1：奴隷手帳：岩瀬さとみ描き下ろしマンガ付き豪華手帳。（2：奴隷テレカ：ポリタン＆お姉さんが愛らしい。（3：奴隷シール：奴隷オリジナルシール。ナンバー付きで全部集めるとダブルチャンス！ その他にもテレカや豪華なアイテムがもらえると思われます！ みなさんガンバってみたり、みなかったりすると、楽しかったり楽しくなかったりするかもよ（どっちじゃぁ）！

映画「ブレイド」の試写会を見に行きました。面白かったです。なんちゅーか、お前ら「ドラゴンボール」見ただろって感じで。ストーリーとか設定のつじつまのあってない部分にガンガン突っ込みを入れたくなるけど、「あーだこうだ」言いたくなるのは楽しい映画の証拠ってことだからね。カンタンに言うと……ストーリーのしっかりした「デスペラード」……かな。でもアレより詰まってます。その代わり笑えないけど。ギターマシンガンもギターバズーカもないから。笑。「スターウォーズ」はまあ、お話が終わらないのは最初から判っているからＬＤとかＤＶＤ待ちでいいし……「鉄道員」を（ハ）に見に行こうっていったら「ピャンピャン泣いちゃうからやです」と断られたのでどうしようかなって考え中。　（魔）

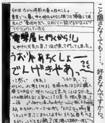


まんが　田中まさし（なんこつ）・イラスト／つのまこか／NDO

ランキング発表

115：くめた夏緒、小見幸子
110：樹宮匡平
105：CUSTOM
100：東本夕夜、ねこ香織
85：楓来らみー、にいさま
80：ちったん、長尾叶矢、
：布施唯華
75：雨宮五月、昭直利、
：宮崎あさみ、RATA
70：葛城ヒナユキ、ゆず21号、
：スティーブン
65：小島要、SATOMI、
：藤苺らえる、藤咲尚、
：蘭丸
60：祥人、白河風華、白犬、
：すだこ、民てる戸、
：十々夜、トモ、英桃、
：水上陽平
55：秋月枯都、彩秘、
：いふじこう、鴉アヒル

●50：明石知子、いちがやまみ、キノピコン、ゲーム一家、鯖田ユキ、サハライワリ、週末の怪人、朱見珠、ぞう、乃亜、のぶすけ、ハリガネ、みなみ流水、ユズコ、龍百蓮、●45：秋山たつみ、綾千、楓月さらら、亀道楽、如月二月、桐生新、佐戸原ひろあ、水鶏、瀬田戒里、太一、谷川蛍雪、ののき、長谷川皐仁、ばらスィー、藤崎あすか、藤本明斗、メタルうさぎ、ららら、●40：卯月レイヤ、おてんとう虫、唐川遊人、菊地リョウ、さんとこ、白河勇魚、スっちょん、田中将司、鶏肉、ねぎぬた、MEGA-DOG、山形紅子、山師、ユドウフ、四上ハルオ、蓮珠、●35：朝凪尺花、宇海遊、御澤あゆ、風天、霧葉みしでぃあ、クラゲ２号、ごぢうり、彩軌彼方、貴音しゆり、瀧上アサオ、都賀行宏、名古屋の妹、NoMi、華玲子、ぱんちょす、日野晴火、平井孝臣、藤神哉也、ポリエステル、堀川まじめ、真崎桐夜、まじん、真宮まゆ、水月ユーリ、無為、望月きりか、ゆきこ。
★30ポイントは30人でした。



◀栃木県　マルガリータさん：恋人同士でそんなこと気にしなくても…。好きなんですから。



◀新潟県　揚野吉丸さん：ガンバれ！　ハガキで熱く語るのです！



◀広島県　水月ユーリさん：こうやって楽しみのひとつになっていくわけです。



▲岩手県　桜井万作さん：でもちゃんと取ってあげないとなんですよねぇ。



▲長崎県　にいさまさん：そういうコトは多々あります。というか、全員女とか。



▲北海道　永原咲耶さん：見えますかねぇ。ものスゴイキメポーズです。



▲群馬県　沢瀬ゆうさん：危ないですよね。眼球自体に傷がつくこともあるわけですし。



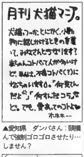
▲静岡県　紅林良之さん：頭痛は……酷くなるとナニも手が付けられなくなりますよね。



▲神奈川県　仲十泉さん：まあ、世間は狭いの証明ですねぇ。同好の士とはいえ……。



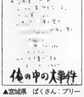
▲新潟県　彩秘さん：というか、タダのかっこいい人？　髪型のそっくりな。



▲愛知県　ダンパさん：頭撫んで強制ゴロゴロさせたり…しません？



▲愛知県　有那来夢さん：うわっ…ビックリ。わざとじゃないですよ。隣りになったの。



▲宮城県　ばくさん：ブリーフ……ナニに使ってるんでしょうねぇ？　謎です。



▲埼玉県　朝凪尺花さん：高校生とは思えないその声の艶っぽさ。渋過ぎです。



▲山形県　いふじこうさん：見てみたいですよね。実際に。ドキドキしちゃうでしょう。

読者参加小説

小説の続きをどんどんリレーしていきます。お話の続きを作って下さい（ハガキ１枚に書ける程度の文章で）。採用された作品には10ポイント差し上げてます。今回のしめ切りは６月14日消印有効。イメージイラストも募集中！

●獣使いの女の子ローディンと大陸前文明の情報管理システム、キュー。この２人（キューは降魔の剣レガスロゼアでもある。いつもは外見は人間。よくできた機械？　らしい）とボクこと火の操術士ラムダスのパーティにギルドから派遣されたシズハという女刀使いが加わることに。

「今は……ムリだ。復讐をしようにもその時ではない」

感情がほとんど表に出ないシズハの気に、ほんのちょっと変化が……あった気がした。

「更に言えば、今すぐに何かしようとしても、さっきも言ったようにラムダス殿は私の力にはなってくれぬだろう」

まあ、いくらボクがお人好しでもそりゃ……ねぇ。いくら大賢者の紹介でも。そう簡単に手は貸さない。以前よりも力が強いだけにより慎重になるのは当然だろう。

「なので、時が来るまで、同行させていただく。私もあてがあるわけではないのでな。私がいた方が有事には戦いやすいのは先ほど証明して見せたとおりだ」

……最初にボクラを襲ってみせたのはそういうコトだったのか。確かにボクラ２人の職業は術士系で、どんなにレベルアップしても、１流の戦士と対峙した場合、致命的な弱点があるのは確かだ。特にローディンを守りながらの戦闘では本来の１／５程度の力しか攻撃に使うことが出来ない。シズハに襲われたときも全方向防御の魔法障壁をローディンの動きをトレースしながらかけ続けていた。言い訳する気はないが攻撃のテンポが遅れたのはそのためだ。ボクラ２人では今後、そういう状況が増えてくるのは間違いない。町中の戦闘では当然、一瞬で片の付くような大きな術は使えない。ボクの術は……威力も上がっている上に、範囲も広がっている。元々地域指定、範囲指定で使用する術は無意識のうちにその範囲をはみ出してしまう。自分でも不甲斐ないのだが……術の範囲を狭めると効果も弱くなってしまうのだ。

山形県　フローランさん：



◀岐阜県　田川[illegible]さん：４人での冒険が始まるのでしょうか？

ハードの神様の犬Σ

ぐは！　ポケステがバリバリに（涙）！　分解したのではなく踏んじまったワケなのですが、落ちそうになった綾波とルリルリのドールをかばって踏んだというのは内緒です（恥）。いや〜、イイ音しました（悔い×100）。　（犬）

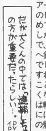
隠れ（？）トレッキーな自分としては「スタートレック〜叛乱〜」を観ずして「ヤマト」のワープ航法はなぜ〝目押し〟なのか語れない（違う！）ので、とりあえず銀座で観賞。感想としては「強気に本気、無敵に素敵〜（ＣＶ：桑島法子）」ってな感じで、見事にチェックメイトをくらったアタシ！　ヒューマンドラマを見せてくれるのは良いとして「これがＳＦか？」と考えるとチト困ってしまう内容でした。やはり、某「エピソードⅠ」でしょうかね。これもＳＦとはちょいと違いますけど、おもしろければ何でもＯＫです！　噂は色々と耳にしますが……（以下自粛）。さて、「叛乱」を観たあと目の保養（？）に「逮捕しちゃうぞ〜the MOVIE」を観に映画館のハシゴをしたのは言うまでもありません（笑）。「やっぱり夏美ですな」と勝手に自己満足しながら、グッズ売場のショーウインドウを指さして荷物が増えたのも内緒です。関係ありませんが、売り子のねーちゃんが「ウヒョ♥」ってなくらい美人でビックリ！　これからは、あの映画館で決まりだね〜。わ〜い！（ってどこやねん！）。その後、秋葉原の雑踏へと消えていった（犬）くんは、性懲りもなく「逮捕しちゃうぞ」のＤＶＤ版を買ったそうな。お金を節約しなきゃいけないのに、ほんと困った性格です。

「一度死ななきゃなおらない」とはオレこと？　と、自覚していながら次号は「十兵衛ちゃん」だ！　小西寛子にハマり気味。彼女は「こだわり職人」らしいですね（何の？）。そういえば、ヒゲ……じゃなくて「∀ガンダム」。意外に面白いじゃない！　深夜に再放送までしているし。あの娘の声は「ブレン〜」の比瑪ちゃんですが、素人っぽさがまた魅力です。「ベターマン」も要チェックよん♪



★西の企業もタッグを組んだようで★

前々からＤＶＤで……とは噂されていたものの、やっぱり発表しちゃった任天堂。「またか！」と思っちゃダメです。いつものことですから（苦笑）。しかも、パートナーが松下とＩＢＭときたもんだ！もうファイナルウェポンですね。ソニー＆東芝連合と対等に勝負できる組み合わせをかっさらっていったという感じです。ハードウエア面ではＩＢＭのPowerPCコアと銅（Cu）配線技術が強烈でしょうか。アーキテクチャが比較的新しいので、ＰＳ系やＮ64のＭＩＰＳコアよりも非常に高いポテンシャルを秘めています。こればかりは認めざるを得ませんね。しかも銅配線技術はＩＢＭが一歩抜きん出ているので、ここ１〜２年内に低価格帯のコンシューマ市場へ銅配線チップを投入できるのは事実上ＩＢＭだけでしょう。え？　銅配線って何かって？　それはですね、チップ内配線に電気抵抗が低い銅を使用することで動作周波数の向上、低消費電力化が図りやすくなるわけです（今はアルミが主流）。銅という金属は軟らかいですから、数ミクロンの配線として使うには技術的にコツがいるんですね。まぁＩＢＭはその魁というわけです。あと松下ですが、ＤＶＤ周りの技術提供とドルフィン（開発コードネーム）互換の機能を内蔵したＤＶＤプレイヤーの発売、さらにホームネットワークの中枢を成す「Ｘ－21」を出すそうですから、これはかなり本気ですね。ハッキリいってソニー対松下という感じでしょうか。結局のところ、最終的な目的はホームネットワークの覇権であり、ゲーム機としての機能は「ニトロ」のようなもの……と感じてしまうのはオレだけ？



●今はこれだと思うのです●◆

いや〜、久しぶりにＴＶドラマで感動してしまいました。フジテレビで月曜日に放送している「リップスティック」っていうドラマなんですが、（さ）は主演の広末涼子ちゃん目当てに見てたんですけど、暗い設定とお約束の展開に思わずジ〜ンとしちゃってるんです。しかも広末ファンのこのオイラが、なんと広末以外の共演者に心が動いてしまっ……その娘の名は……池脇千鶴ちゃん。劇中では「ましろ」という女の子の役です。今のオイラの中では、少なくとも広末より上なんです。とは言っても、やっぱり広末が好きなことには代わりありませんけど。毎日オマケ目当てにTeaoを飲んでます。オイラは午後の紅茶派だったはずなのに……。

さて、このところ続けて取り上げている『SNK vs CAPCOM』ですが、目新しい情報がないので『ストⅢ 3rd』の攻略をやります。オイラが使用しているのはＱ。ホントはまことを使う予定だったんですが、なんとなくＱを始めました。まず、使えそうな基本技を紹介します。飛び込みは強パンチ、または弱キック。ただし、ブロッキングや強い対空技には一方的に負けてしまいます。対空技には、しゃがみ中パンチ。ちょっと早めのタイミングで出しましょう。続きは次号で。

や面白そうに見えるんですけどねぇ。やっぱ楽しむぞっていう気概が足りないっていうか、つい引いてしまうというか。もうちっと頑張って楽しめるようになりたいですな。遊びたい気持ちはあるので。今は巡回している方が楽しいですが。通信ゲームもだいぶ増えてきているし、今後も選択肢は増えるだろうから。つーかその前にまずは専用回線を引くこと。あるいは、具体的な名前は言えないがテレホタイムになるとまず繋がらない現在のプロバイダを乗りかえること（夜中に原稿を送れなくて焦ること毎回）。やんなきゃいけないことは色々あるですよ。いいかげんクレジットカードも取りたいなぁ。何するにも面倒なんだよな、カードがないと。　（ほ）

過去に一度止められてるから、あんまり気乗りしないんだけど。本当は、無料でしかも速い編集部のネットワークからアクセスすればいいんだけど、常にパソコンを置いているワケじゃないしなぁ。

そうだねぇ。でも、正直ガンバって欲しいかな。個人的な思いは別にして。（魔）

広末ウソ脱ぎだからなぁ……（魔）

現代人の必需品、今や赤ちゃんを含めて10人に１人が持っている（ニュースの受け売り）という携帯電話を買いましたよ。フリーライターやってながら今まで持ってなかったんかいって感じですが。機種は（魔）さんが持っているのとまったく同じｉモード搭載機。まったく同じものを編集部で４人が持っているという局地的人気機種です。んで、話題のｉモードですが、まったく使いこなせてません。なんせ携帯を持つこと自体が始めてなので、普通の携帯としての機能も使いこなせてないのです。自宅の電話がダイヤル式なので、リダイアルや着信通知などの便利さに今さら驚いている始末だったりして。それにしても、編集部の人間からしかかかってこないという現実は寂しい限りです。　（ほ）

「電車に乗って眠るのが好きです。で、どっかいっちゃうの。って、今までは田舎に住んでたんでどっか行くっていっても限度があったんですが、この春、東京に出てきたらもう大変。なんで東京の電車はものスゴクとんでもないところまで行っちゃうかなぁ。スゴイです。起こしてくれないし。笑。最高記録は……なんか東京都とは思えないような深夜の山奥でした。歩いても帰れないし、もう大変。とりあえず、知り合いに電話して、一生のお願いで迎えに来てもらいました。あと……何かしらないけど。朝の６時に山手線で寝たら、起きたのが14時だった時も超ビックリ。この趣味というかクセは直さないとダメですねぇ。都会は怖いなぁ……ってあたしのせい？」東京都　ナガレヤ時雨さん：

最近面白いもの。インターネット（またかよ）。とにかく暇さえあれば通信しっぱなしです。自宅にいても電話が全然通じないので、思わず携帯を買ってしまったくらいです。電話料金はまさにうなぎ上り。テレホーダイへの加入も考えているんですが（まだ入ってなかったりして）、なんせ朝や昼が主な通信時間なので、加入してもあんまり意味がないような気もします。ちゅーか専用回線の導入を真剣に検討中。そうすれば時間を気にしないで済みますから、ＵＯを再開してもいいかなぁとか。ちなみにＵＯ、無料期間が過ぎた後は一度も入ってません。プリペイドカードを買うのが（あるいはクレジットカードを取るのが）面倒なのもありますが、どうにも自分には合わない様子。多人数が同時に参加していると考えると、なんかビクビクしてしまうんですね。知らない人が通りかかると隠れちゃってたし。しばらく続けて、それなりに強くなればまた面白くなるとは思うのですが。個人のホームページにアップされている他人のプレイ日記とかを読んでると、めちゃくち

Nights of Knights

参加冒険者大募集中！



超お手軽な読者参加ＲＰＧが普通のハガキでプレイ可能！ ナイツオブナイツ、「戦士たちの幾億の夜」は「ナイナイ」と呼んで下さい。最も活躍した人＝ＭＶＰには、15ポイントをプレゼント！ ハガキ冒険初心者の方々いつでも参加可能！ 自由度超高いから、ＭＶＰ狙いは大変ですが……やってみません？（魔）

手軽に参加したい人は

HP つよさ かしこさ すばやさ こううん	全数値を足して25になるようにする
キャラクター名 カタカナ６文字まで	
職業：①、②、またはA～S 条件：クエストごとの選択がある場合	
あいた所には特徴やイラストを！ 住所、氏名、電話番号は宛名面に	

ＨＰ、つよさ、かしこさ、すばやさ、こううんの５つの能力に25ポイントを振り分けます。能力値の合計が25ピッタリならＯＫ。26より多いと失格になっちゃうから注意ね。職業は①：戦士系、②：魔術師系の２つから選択（もっとこだわりたい人は下を読んで職業を選択して下さい）。あとは好き勝手にそのキャラの性格とか、似顔絵を書いて、送って下さい。自分の住所、氏名はハガキの宛名側に書いてくれないと掲載できません。ハガキを送ってもこれまであまり雑誌に掲載されなかった人も大チャンス！　あ、でも採用されるには何か設定とかを書いてくれないとダメかな？　ＭＶＰは無条件だけど、他は熱く力の入ってるヤツを選んでしまいがちです。

今回募集のクエスト78はリュカオンの聖剣をめぐる内乱への干渉です。真の正義を教義として掲げる神聖アーハイド教団。その創始者リュカオンが使ったと言われている聖剣は癒しの効果のある魔法剣としてでなく、その持ち主が教団最高指導者位「敬父」の証となることでも有名。今回の内乱は単なる教団最高位の後継者争いでしたが、アーハイド教団を国教とするフュレン王国を巻き込むにあたり、規模を大きくしていきました。教団は大きく３派に別れ、各派ごと王国有力者と結託。今では王国全土を揺るがす内乱となっています。ギルドはこの内乱に干渉し、王国内での権力拡大、聖剣の入手まで、様々な謀略を企てているようです。選択は次の３つ。①内乱最大勢力、国王軍への参加。②内乱最小勢力、フェルナンド大公軍への参加。③今回の内乱直前に聖剣が隠されたと言われている聖ナイアス教会、聖堂奥の地下迷宮を探索。能力値やクエストNOとは別に数字を記入して下さい。未記入の場合はランダムで決定されてしまいます。

しめ切りは、次号本誌（112号）発売日の６月25日（消印有効）。あて先は「ＤＰＳど78」。さてしめ切りの関係上、次の号、そしてその次の号では発表が間に合わなくなっています。なので、今回の募集は次の次の次発売の115号で発表となります。

★★★ナイナイ発表予定スケジュール★★★★

第112号　６月25日発売号：第106号発表
第113号　７月９日発売号：第109号発表
第115号　７月23日発売号：第110号発表

今回のあて先は「ＤＰＳど78」

もっとこだわりたい人は

オレはこんなんじゃ物足りないぞって人は19種類の職業を用意しました。能力値と相談の上、お好みで選択下さい（職業は能力値の後に、①、②、またはA～Sの英数字を書けばOK）。なんかどこかで見たことあるぞって人はキミとボクだけの内緒。

Ａ：ソード使い：ＲＰＧの典型的な戦士。剣で斬る……というよりも力で叩き割る。ＨＰとつよさの数値は高くないと本来の能力を発揮できない。防御力もそれなりに高いのが特徴。

Ｂ：カタナ使い：戦士とは少し違う刀を使う戦士。力よりも素早さが求められる。技で勝負な人たち。打たれ弱いのが弱点。つよさだけでなく、すばやさも攻撃力に関係。かしこさも必要。

Ｃ：拳法士：拳法家。すばやさが重要。気功法の応用で、毎ターンＨＰを少しずつ回復。クリティカルも出すことが可。ある程度ＨＰがあった方が良。

Ｄ：糸使い：糸で敵を斬る。流麗な技の使い手。つよさよりもかしこさ、すばやさが大事。かといってＨＰが少ないのも……。水の操術士の低レベル呪文を唱えられる。数値配分をミスると中途半端にしかならない。

Ｅ：爆火師：火薬を使う科学者……つよさよりも、かしこさが大事なのでほとんど術士と変わらない。ただ、一発はないモノの攻撃ミスは少ない。長期戦に向けてＨＰはちょっと多めに。

Ｆ：火の操術士　Ｇ：水の操術士　Ｈ：風の操術士　：操術士全般：ポイントはかしこさ。属性毎の魔法使い。クエスト内容から想像してそこがどんな場所かによって各属性を使い分けることが重要。火系の敵に火系で挑んでも勝ちめなし。

Ｉ：火の符術士　Ｊ：水の符術士　Ｋ：風の符術士：符術士全般：操術士よりも術の発動までに時間がかかるのが欠点。でも攻撃力は絶大。これも属性の使い分けが必要。かしこさの他にこううんも重要な要素となる。

Ｌ：僧侶：かしこさが重要。＋つよさ、こううんも必要。邪悪なるモノを滅することが可能。多少なら肉弾戦も。だが……はっきり言って戦闘クエストには向いていない。

Ｍ：言霊使い：かしこさ、こううんの数値が必要。術が成功すればかなりの効果を期待できるが、ミスも多い。

Ｎ：聖戦士：聖なる戦士。邪悪に打ち勝つ、土の操術が使える。つよさ、かしこさ両方が必要。

Ｏ：侍：信義のために死ねるカタナ使い。火の操術が使える。つよさ、かしこさが必要。

Ｐ：忍者：打たれ弱いけど、クリティカルも出せるカタナ使い。風の符術が使える。すばやさ、かしこさ、こううんが必要。

Ｑ：魔獣使い：契約した魔獣を召喚して戦う。かしこさ、こううんが重要なキャラ。

Ｒ．人形使い：自分で作り上げた人形で敵を攻撃する。かしこさ、すばやさ、こううんが重要。

Ｓ：重力使い：ＥＳＰ使い。ＨＰ、かしこさが重要。

戦士系、魔術師系の２つから職業を選ぶのに比べて、Ａ～Ｓの専門職業を選択した場合、各数値とのバランスが、とても微妙です。アドバイスが少ないのも上級職だから。イロイロ数値を入れて応募してみて下さい。ＭＶＰを取るのは大変です。

次のページは104号募集分の発表



▲北海道　みかんば市さん：私のだしっていう言い切りがたまりません。ゼル～号はどこまで増えるのでしょう？



▲新潟県　りーぽーさん：ゲームシステムもかなり楽しめそうな内容でいい感じです。



まんが／北海道　哲　PAY（ブースト・ブースト・ノースト）・イラスト／六堂秀哉



▲神奈川県　正平智史さん：お魚くわえたってことはドラ猫？　うんがふぐってやっちゃダメなのでした。



▲東京都　水都かりんさん：まあ、思い通りに行かないから、もう１度やろうかなって思うわけですし。



◀宮城県　NAKOさん：単体なら「FFⅧ」、「Ⅰ」からプレイするなら「幻想」。でしょうか？



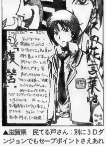
▲兵庫県　綺□撫子さん：○の文字が使えません。違う字をお願いします。クラウドの目がステキです。



▲埼玉県　アンハピルマンさん：いいですよね。彼女。個性バリバリで。いつの間にか役に立ってるし。



◀大阪府　長谷川豊仁さん：そうなんですよね。学生時代が一番時間あるんですよねぇ。



▲滋賀県　民てる戸さん：別に３Ｄダンジョンでもセーブポイントさえあればいいんですけどねぇ。



▲埼玉県　ヒウラムトさん：もっとＰＳオリジナルのイベント、システムが欲しかった気もしますが、良いです。

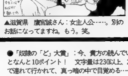


◀千葉県　彩動彼方さん：一瞬、服を剥ぐのかと思いませんでした？　……思いませんね。

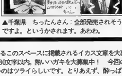
◀東京都　亀道楽さん：チョコボにははまりますよね。編集部でも多いです。そういうタイプ。

▼茨城県　まみこさん：キャラカワイイですしね。みんな。口赤くなります。金管楽器。

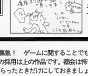




▲滋賀県　鷹宮誠さん：女主人公……。別のお話になってますね。もう。笑。



▲千葉県　ちったんさん：全部発売されそうですよ。というかされます。あわわ。



◀福岡県　望月きりかさん：無邪気なだけに。でも殺しちゃダメです。





▶北海道　さくら魔さん：新しいのは止まらないらしいですから。そう聞くと考えちゃいますよね。スゴク。

●「奴隷の「ど」大賞」：今、貴方の読んでいるこのスペースに掲載されるイカス文章を大募集！　ゲームに関することでも日記でも、なんでもＯＫ。おもしろくなくても、心に訴えるモノがあれば、掲載してしまいます。採用されるとなんと10ポイント！　文字量は230以上、280文字以内。熱いハガキを大募集中！　今回の採用は上の作品です。都会は怖いですね……じゃなくて、寝ちゃダメです。というか、本来電車は寝るところじゃないですから。笑。操車場まで連れて行かれて、真っ暗の中で目覚める……のはツライらしいです。とりあえず、酔っぱらったときだけにしておきましょう。

また「ハミングバード」取石姉妹等身大ポスターをうちの壁全面に貼り込むかのぅ。「ハミバ」のＬＤとＣＤ、文庫本とCD-ROMとムックでさらに自分の中のファン度をＵＰさせねば。えっ、唐突で何のことだわからないって、単に、好きなだけです。単にね…笑。ところで、「ハミバ」はＤＶＤ化されないのでしょうか？　映像的に永久保存したいので、劣化が怖いＬＤでは心許ない。ついでに、やなぎさわさんの描き下ろしジャケットになるとまたまた嬉しいのですが……。○宝はＤＶＤには不熱心だから、どっかが権利を買い取って続編だしてくれませんかねぇ。原作は角川系なんだから、オリジナルキャストにこだわらなければ再アニメ化もできそうなのになぁ。残念。　☆取石皐月ファンの（ち）



まんが／斉藤和衛（ファミレスは中から見てる人多いですよ。全部？）



◀京都府　水杜珠呂さん：出来上がった歴史はドラマですからね。やはり。紐解くのが楽しいはずです。



◀兵庫県　春姫さん：酷いですねぇ。破いて持っていく（盗っていく）のはダメですよ。



◀宮城県　卯月えーてるさん：いいですよ。『トロンにコブン』。編集部中で楽しんでます。



▲兵庫県　葛城ヒナユキさん：……確かに。公式ストーリーはっきりしてなさすぎです。どうにかしてくれって言ったんですが。昔。

Nights of Knights

クエストナンバー75発表：104号募集分

今回募集のクエスト75はフリードレス城の攻防戦でした。迷宮フリードレス城での戦いは困難を極めましたが、同時進行で行われた作戦の結果、帝国からの奪還に成功しました。もっとも活躍したのは奇襲としては正統派の選択①、深夜の潜入組。複雑に入り組む迷宮内での戦闘は運の要素が大きく関係し、最後まで勝敗の見えないモノとなりましたが、何とか優勢にコトを進めることに成功。逆に帝国内部からの攻略は思ったよりも難しく芳しい効果は得られませんでした。

MVP

▶青森県　チバカオリさん：最近というか、MVPには珍しい専門職キャラ。戦いが狭いところだったこともあって剣を振り回すタイプよりも若干有利だったとはいえ……お疲れ様でした。いい仕事するのはなんとなく、うらやましいような……。ナイスパーティというかペア。男女の冒険者はやはりコレ。



◀千葉県　明石知子さん：過去に何かあったのでしょう。彼がそうなる、何かが。



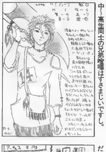
◀滋賀県　民てる戸さん：ウサギは大事な食糧ですからねぇ。おいしいですし。



◀北海道　虎王神夜さん：殺されるために生きているのは前向きじゃないですよねぇ。ものすごく。



◀北海道　乃亜さん：兄弟は複雑なんですよねぇ。中～高生同士の兄弟喧嘩はすさまじいですし。



◀埼玉県　四上ハルオさん：笑。うっかり奥さんというか、奥様は18歳というか。……不安。



◀京都府　十々夜さん：さつじんくまさん大量。謎なだけに気になる存在です。



◀宮城県　蘭丸さん：弟……お兄ちゃんは頭下げるだけで大丈夫なんでしょうか？



◀埼玉県　来田三三志さん：ダンスはリズムが大事ですから。身体で覚えましょう。



◀山口県　霧薬みしでぃあさん：ピクニック気分だと危ない気が……というか危ないです。



◀静岡県　えんぜるまのさん：自分のやりたいことくらいはダウジングじゃなく決めてます？



◀福岡県　いちがやまみさん：でも1日合計6時間。怒らなければ、まあ普通でしょう。



◀新潟県　藤苺らえるさん：とんでもないモノってなに食べさせるんでしょう？



◀埼玉県　宮崎あさみさん：グチる友だちがいるだけ良かったですよ。絶対。



◀埼玉県　白河勇魚さん：やっぱりわんこは大事ですよねぇ。カワイイですし。



◀大阪府　平井孝臣さん：城ごとなくなっちゃいそうですよね。跡形もなく。



◀東京都　藤神哉也さん：それだけでも戦闘は厳しいと思うんですが……。



◀茨城県　高永かつきさん：というか王子様……ハニワ使いが荒そうです。



◀千葉県　都賀行宏さん：やってることは誉められたモノではないですが……兄弟仲良しです。



◀鳥取県　ねこ香織さん：冷静な顔でものすごく熱いのでした。他人の為はねぇ……。



◀東京都　風間アラシさん：ムチムチのプリンプリンのぽんぽーん。ですね。



◀茨城県　小見幸子さん：命がけですからね。男同士の友情は。幼いウチは特に。



◀愛媛県　風天さん：というか、いきなりそんな遺言で行かれちゃったら……。



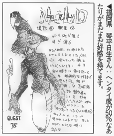
◀千葉県　祀桜塚社さん：兄に襲われるのは怖いですねぇ。しかも相手多人数。



◀茨城県　おやじむしさん：DJなのに冒険者。剣とかに振り回されそうです。



◀福岡県　琴平白生さん：ヘンタイ度が50%なあたりがまだまだ好感を持てます。



◀徳島県　宇海遊さん：顔は危ないですからね、って見えるんでしょうか？　周りが。



◀神奈川県　龍白蓮さん：遊んでるダケって……根本的に忍者ゴッコ。でもプロ並なのですね？



なったかも覚えてないや。てへへ（「じゃじゃ馬～」の担当編集さんもいた。その人にも「読んでます！　単行本買ってます」と言ったのだけは覚えている）。まあ、ファンなのは本当だし、「ARMS」の単行本も買ってるからまあいいか。笑。でと……ステキなのは少年ジャンプ「ライジングインパクト」。アンケートの結果が全てと言われ、業界一その辺の情に流されない、編集サイドから見た商売としてのマンガを追求し続けている（元編集長の人の本とか読むとそう感じる。少なくともオレはそう思った）ように見えるその雑誌が初めて、自分の意見を曲げたわけで……まあ、最近雑誌自体元気ないから背に腹は代えられないのかもしれないけど、とにかくオレは自分の好きなマンガが復活した事実にメロメロ。なんか新しい舞台もいい感じだし。毎週読めてうれしいなっと。あと……最近楽しみなのは……「十兵衛ちゃん」。あ、アニメね。テレビ東京の月曜深夜放送中。なんかもうどうなるのか判らない加減がステキすぎ。欠かさずチェックなのでした。　（魔）

●突撃ラッキー４：貴方の好きな４桁の数字をあて先の後に書いて下さい（どのコーナー向けのハガキでもＯＫ）。編集部で用意した数字とぴたり合ったハガキは無条件で掲載！　：さて、そんな突撃ラッキー４ですが、今回の当選は０枚！　数字は2521でした。編集部で勝手に設定した締め切りまでに届いたハガキの裏、見ましたが、該当するハガキはありませんでした。ラッキー４で掲載されたハガキは明かしません。なんか偉そうですし。ただハガキ送るよりもドキドキする程度と考えてね。封筒でまとめ送りする人は封筒に書いてもダメなのです。１枚づつ、住所と共に書いてください。

最近のオレ様はワンダースワンでお楽しみ。『スパロボコンパクト』も楽しかったが（って終わってないけど）、超無名タイトル『ラストスタンド』（SLG）が楽しくて仕方ない模様。なんか良いんだよね。システムは……スゴク説明しづらいんだけど、勇士を探索で探して、自分の兵として戦わせる。自分は直接は戦わない。まあ、過去にあまりないタイプのシステムを採用してます。なんか、GBにはない、趣があるんだよなぁワンダースワンって。なんだろう……大人っぽさというかオタクぽさというか。笑。オレのハートを直撃って感じ。あとは液晶が見にくいのを何とかしてくれ。ワンダースワンバックライトの登場を切に望む。それか、ワンダースワンを家庭用のTVで遊ぶアダプター。ね？ （魔）



まんが／大阪府　昭直利（怖い……。確かに彼の城ですしねえ）



◀千葉県　彩軌彼方さん：みんなそんな感じですよ。大抵2人旅。ネミッサのジオ頼みとか。



◀茨城県　高岡忍さん：ジャンクションしたり、ペルソナにしたり。強くなさそうですが。



◀宮城県　トモさん：そういうのも楽しかったと思うんですけどねえ。なんだか、都合よく行ってしまった。



▲青森県　ちまたの初心者さん：前作にはまった人は『2』、当然期待ですよね。ドキドキしながら待ちましょう。



▲大阪府　秋月枯都さん：成仏するために参加…できる？

▲新潟県　渋木直美さん：ステキな独白です。

▲埼玉県　宮夢るなさん：ダンボールの中に入ってとか？

▲埼玉県　大好きさん：はあ。カッチョよいです。なんだか。



▲山形県　みるく1号さん：確かに。兎じゃないですね。

▲神奈川県　鶏内さん：料理が上手いのはいいですよ。

▲茨城県　CUSTOMさん：金魚は眺めるだけ？　ですか？

▲宮城県　紅乃カヅキさん：ナニもそこまでしなくても。

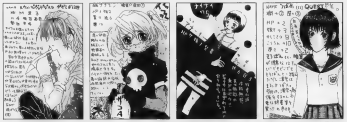


▲東京都　祥人さん：毒はえげつないですが効果的です。

▲北海道　あずまこと ねさん：人形絡が出てきそうです。

▲愛知県　星野涼さん：子供の頃こそ保護されないと…。

▲岐阜県　犬嵐さん：まあ、視線くらいなら…。

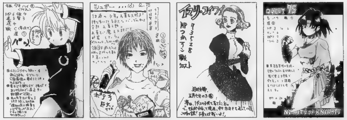


▲茨城県　小見幸子さん：逃げるしかないんでしょうか？

▲東京都　大石竜子さん：心配でしょう。鼻水。

▲千葉県　アサヒナナミさん：葉巻が似合ってないのが○。

▲静岡県　央さん：身長高いと苦労しますよね。

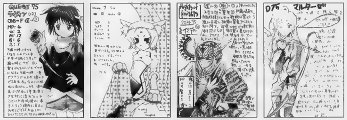


▲群馬県　倉葉きなこさん：ならないんですね。

▲大阪府　水無月翡翠さん：お菓子ばかりだと虫歯に…。

▲東京都　アウーさん：戦いらしいですねぇ。大変です。

▲宮崎県　秋山たつみさん：笑。そんな課題が！



▲東京都　ゆきこ。さん：運が悪いのも考えモノです。

▲岩手県　倉葉圭汰さん：逆ギレはねぇ…狡いですよ。

▲愛知県　名古屋の妹さん：騎士は仕える者のためにです。

▲茨城県　高崎忍さん：弓はエルフの専売特許ですね。



◀宮城県　槻来らみーさん：一辺に数人連れて歩くことはムリなんでしょうか？



◀奈良県　輪廻さん：復讐。わかりやすい動機ですよね。彼女のために。なのです。



◀神奈川県　ユドウフさん：計量って大変なんですよねえ。戦争してたら出来ないですよね。



◀兵庫県　SATOMIさん：子供のためにっていうのが一番、強いそうです。



◀長野県　湖山たみさん：噛みついたりするのはイヤかもしれません。クマ。



◀愛知県　藤崎あすかさん：ガールではなくワイフなのです。そのダンナさんも大変そうです。



◀和歌山県　太一さん：謎の多い関係です。兄妹なんですけどねえ。



◀大分県　英桃さん：OLの方にセーラー服は。似合う人もいますけど…。



◀東京都　黎動萊礼さん：乙姫様も出てきたらそれはそれでステキですよね。



◀北海道　皐月さん：それで良いのでしょう。女のために生きる。ステキです。



◀奈良県　輪廻さん：自分の中で何かが弾けそうになるんですよね。弾けると…こうなります。



◀大阪府　三輪活嗣さん：ムーンライト、当たらないんですよねえ。って違う？

うーんとねえ。最近の「マンガいい感じ」（っていきなりコーナーかい）は……最終回を向かえた週刊少年サンデー「め組の大吾」かな。「大吾」のような話の場合、コレくらいの巻数で終わるのがベストでしょう。というか、「スラムダンク」のような瞬間をコマで追い続けるタイプでない限り、マンガは10〜20巻でまとまるのが一番好きだナァ。オレは。と言うことで「大吾」最終話直前は泣いたよ。ぐすん。あと……「メジャー」もいい感じね。というか、吾郎ちゃん格好良すぎ。ステキ。さっきの法則だとコミック巻数ではかなり……な気もするけど、ちっさい時と大きい時では別物ってコトで許す（笑）。というかおもしろけりゃいいのよ。オレ。あ、そういえば、こないだ[redacted]っぱらいがたくさんの飲み会に後から合流したら「スプリガン」の皆川&たかしげ両先生がいてまあ、びっくり。ファンです！　と言ってはみたモノのヘネシーとかジンロを瓶でイッキしてるウチに（良い子は真似しない）ワケわかんなくなって最後は……どう

「ドレミ」は思った通り見なくなり、「古畑任三郎」は野球のおかげでことごとく録画に失敗している最近のTV事情。すっかり馴れたどころか、結構カッコイイと思うようになってきた「ターンAガンダム」だけはちゃんとチェックしています。ところでこの「ターンA」いつまで経ってもオープニングがないと思ってたら、放送開始が4時55分だったのね。録画予約を5時からにしてあったので、いつも必ずオープニングが撮れていなかったのでした。4〜5話放送されるまでまったく気がつかなかったですよ。まぁ、別に毎回見る必要もないですけどね。まだ1回しか見ていないだけあって、あのオープニングは違和感あるなぁ。これもすぐになれるのでしょうが。 （ほ）

前から目を付けていた『エースコンバット3』をプレイしました。前作までに比べるとゲームの難易度が下がり、ストーリー部分がかなり強化されとても遊びやすくなっているのは気に入りました。また、ゲーム中の選択により自分の所属する軍隊が変わる（当然ミッションなども大きく変わっている）など何度も挑戦したくなるのも面白いです。自分の好きな実在の戦闘機を乗りこなす……といった、戦闘機好きの楽しみはなくなりましたが、登場する機体はどれも格好いいので、まぁ良しとしましょう。しかし、最初にプレイしたときはディスク2を使わなかったので、ちょっとあせりました。もしかして、2枚目はオマケディスクなのかと（笑）。しかし、2度目のプレイではちゃんと使用したので安心しました。（う）



まんが／東京都 水無月英介（ありますよね、右上。どこが下なんだぁ～）

ゲームソフト激論座談会

「任天堂の新ハード。発表されましたねぇ。どうなんです？」茨城県 黒田関平さん：
魔：どうなんです？　って唐突に聞かれてもなぁ……まだ、ワケわかんないしなぁ。笑。
ち：そうですな。発表されたのは任天堂がＩＢＭと松下＝パナソニックと組んでやるってコトくらいだしなぁ。
う：オレはもう何がなんだか。
魔：犬くんに聞いたらやっぱスゴイって。少なくとも、東芝よりも、ＩＢＭの方がコアであるＣＰＵを作る技術は上らしいし。
う：でもオレ任天堂キライだから別にいいかナァ。
魔：オレも任天堂自体はキライだけどさぁ……何かにつけ偉そうだし。でもいいゲーム出たらやっちゃうじゃん。気になるじゃん。ＤＣ持ってないのにＮ64持ってるのはスゲーやりたいってゲームがあったからだし。
ち：まあ、そうですな。
魔：でも、松下とＩＢＭはともかく、任天堂にはもう少しイロイロ考えて欲しいよなぁ。今回だって64DDは発売前に切り捨てって感じじゃんこれじゃ。いくらいいゲームを発売してても、そろそろマジで怒るヤツが大増殖しそう。
う：64DD、ガンガンいきますからみんな買ってねって感じじゃないね。『マザー3』『ファイアーエムブレムＤＤ』『ゼルダの伝説ＤＤ』とか魅力的なタイトルが対応ソフトなのに。当然、その新ハードdolphin（仮称）には、ロムカートリッジやディスクの差し込み口は無いだろうし。
ち：ないでしょうな。ＤＶＤだけでしょう。当然。
う：またハード増えるのかぁ……。
魔：ってそうじゃなくて、そういう風に、ＦＣ→ＳＦＣ、ＳＦＣ→Ｎ64ときた歴史通り、また切り捨てじゃないですか。なんかそうやってまたユーザーに出費を迫るわけで、なんかこう、もう少し、丁寧な姿勢を見せてくれてもいいじゃない。無いもんなぁ……そういう部分。
ち：ソニーはちゃんと互換性って部分でユーザーに誠意を示しちゃったですからな。
う：なんでこう、ああも高飛車なんでしょ？
魔：言い分としては「いいゲームを作ればユーザーはついてくる」ってコトらしいけど。
ち：確かにその通りですけれども。
う：む～ん。
魔：期待はしないといけないんだよなぁ。現時点で次世代ＰＳのライバルに成り得るのはこのハードだけだし。
う：ライバルのいない市場はつまらないですからな。
魔：いくらソニーがユーザーのコトを考えているって言っても、ライバルがいなきゃ、いつかは天狗になっちゃうだろうし。
う：む～ん。複雑。

「なんだか……最近、ゲームが面白くないです。ＤＰＳも奴隷以外パラパラとしか見ないし。前は複数回プレイなんて当たり前だったのに。なんか悲しいです。どうしちゃったんでしょう？」静岡県 長良川新城さん：
魔：なんか毎年この時期になるとこの手のおハガキがいくつも届きます。笑。
う：みんな不安なんじゃない？
ち：そうですな。新生活に翻弄されてて自分のリズムが取り戻せてないんでしょう。
魔：やること沢山だからね。この長良川さんがダメとか悪いんじゃなくて、ただ単に他にやることや楽しいことがあるから、相対的に自分の中のゲームレベルが下がっていっちゃうって感じ。
う：ゲームは楽しいのたくさん発売されてるしね。
魔：「ＤＤＲ」に始まった音楽系のゲームとか、『カルドセプト』とか『エースコンバット３』とか。
ち：もうすぐ『ペルソナ２』『聖剣』『ジャスティス学園２』なんてタイトルも控えてるし。
魔：『トロンにコブン』もいい感じでしょう。なんちゅーか、オレこの夏イチオシ。とにかくやってみって感じ。
う：オレも。でも『ペルソナ２』も『ジャスティス２』もイチオシ。
魔：イチオシ多すぎ。笑。
ち：とまあ、いいソフトはたくさんあるワケで、放っておけばそのうちまた楽しくなることでしょう。
魔：まあ、あるからね。そういうバイオリズムの浮き沈み。

「仕事大変です。なんか辛いです。ゲームする気力も無いです。お金もらうのって大変ですねぇ」新潟県 ヴァルリーさん：
魔：春なのねハガキ２です。笑。
う：みんな悩んでますな。
ち：しょうがないでしょう。環境が変われば慣れるまで、不安なのはみんな一緒。
魔：自分の場所を見つけるまで安心は出来ないよね。「エヴァンゲリオン」じゃないけど「自分はココにいていいんだ」って思えるのはある程度、慣れも必要だし。
う：仕事は何でも大変でしょう。きっと。大変だと思わないかどうかで、その仕事に向いてるか、向いてないかが判るって感じ。
ち：両親に感謝ですな。笑。
魔：そう。そして、世の中に感謝。いや、生きていることに感謝。笑。
う：笑。宗教じゃないんだから。
魔：まあ、とりあえず、ゲームして楽しいと思えるコトに「ありがたい」と感じながら、日々仕事に励みましょう。で、本当に辛くてダメなら辞めちゃえばいいんだし。
う：そうそう。ってなんか簡単。



◀栃木県 佐戸原ひろあきさん：でも無敵ですよね。これでサクサクと先に進むんですけど……反射には気を付けて。一発でいっちゃいますから。



◀埼玉県 千虎篭さん：もっとガンガンアピールしないとですね！ お店の人にリクエストしましょう！ ってそういうモンじゃない？

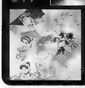
GMCD News

今回のオススメは、「ATHENA～Awakening from the ordinary life～ドラマＣＤ」です。ＳＮＫの人気キャラ普通の麻宮アテナが、普通の女子高生からサイキッカーへと成長していく姿を描いたドラマＣＤとなっています。ゲームでは描かれない、彼女の胸の内を知ることができる１枚となっています。

現在発売中
- 「ATHENA～Awakening from the ordinary life～ドラマＣＤ」￥2,940（税込）ポニーキャニオン ①
- 「アンジェリークradioトーク２～炎と夢と、そして友～」￥2,800（税込）コーエー ②
- 「リトルラブレターズ 5thメール～萩原なな」￥1,575（税込）ビクターエンターテイメント
- 「GRID SEEKER-The Dictator of Justice-」￥2,550（税込）ズンタタレコード
- 「エーベルージュ２サウンドトラック＆スペシャルボイス」￥2,854（税込）エイジップミュージック
- 「エーベルージュ２オリジナルドラマ」￥2,854（税込）エイジップレコード
- 「OPTIONチューニングカーバトル２ オリジナルサウンドトラック」￥2,854（税込）エイジップレコード
- 「'99超兄貴伝説～ベスト＆スーパーリミックス～」￥3,059（税込）キングレコード



▶初回盤は、ピクチャーディスク仕様＆オールカラーブックレット付きです。①



◀スペシャルシングルＣＤがもらえるキャンペーンも実施されています。②

お笑い4コマ道場

天地14cm
この大きさにおさめてね！
左右６cm

ＤＰＳどはゲーム専門誌最強の４コマ掲載誌です。ネタを思いついたらハガキで送って下さい。いいですよぉ！（魔）

４コママンガ（いや、３コマでもＯＫなんですが）随時大募集中！　例のようにハガキ（１枚１作品）に天地14cm、左右６cmの大きさで描いてきてください。もしナイスな作品が送られてきたらＰＳの奴隷毎ページ隅に置かれた大先生方の作品に混じって、貴方の作品が輝きます。毎回、作品のクオリティはバッチリ上がっているので、スペース獲得はドンドン増える？　しかもその場合、イラスト採用の５ポイントに加え、ＤＰＳ規定の原稿料と同額の商品券もプレゼント！　スゴーイ！　こりゃもう、送らないとソンだね！　ソンというか送ると得！　次号でこれまたスゴイのよ！



◀京都府 藤本明斗さん：勝……なんてことでしょう。悲しい気持ちになってきます。



◀富山県 布施唯嘉さん：ってそんなコトじゃないかと思ったぁぁ……。って所でしょうか？



◀佐賀県 ホッティーさん：楽しそうすぎてもうメロメロです。いいですよねぇ。こういうの。



◀福岡県 リンチンチンさん：まあ、物知りゼルくんですからソレくらいは当然でしょう。なぜヨダレ？



◀三重県 そたいさん：脳だったんですねぇ……編集部に来たコブンの中にも……？　もしかして……。



◀茨城県 機巧さん：最後のコマのキスティスがものすごく楽しそうでいい感じです。



◀東京都 慇懃無礼さん：というか、ぎりぎりです。替え歌じゃないですから。ええ、そうですとも。



◀神奈川県 秋月エマさん：ものすごく迅雷って感じです。過去に辛いことあったんですねぇ……。



▲高知県 さじさん：どうしたんでしょう？ ナニが彼女を？



▲島根県 松浦稔さん：キリィもまあ、ソコソコステキな感じです。



▲福岡県 イソベンタンさん：兄妹ですねぇ。本当に。えぇ本当に。



▲大分県 白犬さん：仲悪スギですねえ。その通りなんですが。



▲大阪府 キノピコンさん：難しいですねえ。幸せでした？



▲北海道 乃亜さん：カイン……隠れキャラとかで……。



▲神奈川県 悠十るうさん：ナニモノなんでしょう？



▲三重県 朱見珠さん：おのれおのれおのれ！ 怒り怒り怒り！



▲秋田県 ぞうさん：ちょっとときそうですね。ハイヒールは蒸れます。



▲東京都 晶風さん：ふるふるしてもダメです！ ダメです！

大事なゲームなんだなぁ、と思わされました。みなさんはこういう、忘れられないゲームってあります？　前にプレイしたゲームをもう一回取り出して、プレイしてみてはいかがでしょう？　きっと、自分の人生に残る何かを発見できると思いますよ（って、いつのまにか変に大袈裟な話になっている……）。とかなんとか書いつつ、結局「ＤＤＲ」はやるんだけどね。そういえば、「ＤＤＲ」で本格的に音ゲーに目覚めた俺は、ついにこれまで敬遠していた「ビートマニア」にも手を出してしまいました。ＰＳ版（ちなみに「２ｎｄ」しか持ってない）はそんなにおもしろいとは思わないんですが、アーケードの「４ｔｈ」はおもしろいですね～。「パラノイアＭＡＸ」とかあるし（しかも簡単）。おかげで、最近ゲーセンに行くと、「ストⅢ３ｒｄ」「ＤＤＲ」「ギターフリークス」「ビートマニア４ｔｈ」の４本柱をローテーションでプレイしてます。……なんか、妙に体力使うのばっかり。最近はゲーセンでも運動ができるので、妙に健康です（嘘）。（平）

★ずっと前号流用注意：ペンネーム（＝ＰＮ）などの関係上、ハガキポイントのバグが発生しております。住所移動やＰＮ変更、本名の同姓同名、同県同ＰＮなどイロイロあるのですが、そのせいで「私のポイントが違う！」とか「なんか変だ」というマズイ状況に編集部は大忙しです。今後混乱しないためにも、①：ハガキのウラには必ず県名、TEL、ＰＮと本名を書く（封書で送る場合も同様）。②．住所変更（TEL含む）、PN変更の際にはそれ用のハガキを用意する（ハガキウラに書いてあるだけだと更新されないです）。最近特にハガキウラの住所の無いモノ多いです！　気を付けて下さい。

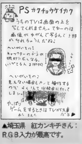
はい、お久しぶりです（←唐突にどういう始まり方だ、これは……って、そうか、5月は合併号だったから、実際に久しぶりなのか）。えー、最近、ちょっと前のゲームを引っ張り出して遊んでいます（理由は、部屋の掃除をしたらいろいろゲームが出てきたから）。PSの『いまどきのバンパイア』、『地獄先生ぬ～べ～』に『卒業バケーション』、SFCの『ドラクエ3』にSSの『ファンタシースターコレクション』、『マリカ』などなど。あとはPSとSS、なぜか双方所持している『お嬢様特急』とか。これらはホント、俺の大好きなゲームなんですけど、そんな中にあって今更ながらに一番ハマっちゃったのがPSの『ファイアーウーマン纏組』です。……どうしてあのゲームは、こう変に中毒性があるんでしょうか。「1時間だけ～」とプレイを開始したのはいいのですが、当然1時間で終わるはずもなく、「あと30分……あと15分だけ……いいや、朝までやっちまえ！」てな具合で、ただでさえ少ない睡眠時間がガリガリ削られていくという。つくづく、自分にとって

PS拡張計画

「タ～ンエ～タ～ン」と連呼する秀樹の歌を、軽く口ずさみつつ原稿書き。しかし、かたわらの『ロックマンDASH』につい手を出してしまう。『トロンにコブン』事前対策のお勉強なのです。ところで、カプコンさんが持ってきたコブン人形はえらくカワイイ。（ち）

ついに、一応の判断が下された「ゲームソフトの中古問題」。東京地方裁判所の判決文によれば、メーカーに中古の販売を制限することはできないらしい。まぁ、第1ステージは小売店側に軍配といったところでしょうか。まぁそれだけですけれどね。まだ係争中の訴訟もあることですし。そちらの動向も要注目ですね。ホントに。

追伸：私もポケステで『どこでもいっしょ』常駐。ネギトロというネコなのだけど、おバカでウイやつです。



▲埼玉県　紅カンキチさん：RGB入力が最高です。



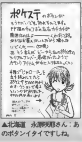
◀京都府　宙太さん：壊れやすそうです。元々アレですから。でも快適なら……。



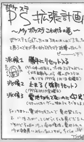
▲埼玉県　COWBOYさん：全然ポケットじゃないですね。



◀東京都　まりやまねさん：最近はゲーム性の高いモノ多いですしね。



▲北海道　永原咲耶さん：あのボタンイタイですしね。



◀千葉県　都賀行実さん：精密機器ですから。ポケステ。詰め込まれてますよ。機能。

クソゲーマー万才

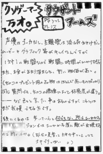
お部屋が片づけられ、かなり綺麗になりました。これで突然のお客様が来ても安心です。（う）

片づけたため、部屋の隅からSFCのソフトが大量に発見されました。お気に入りの『魔神転生Ⅱ』を久しぶりに起ち上げてみようとしたら、SFC本体との接触が悪いらしくなかなか起ち上がらないのです。5分ぐらい、はめたり外したりガチャガチャやっていると、何とか起ち上がったのですがデータがキレイサッパリ無くなっていました（涙）。まぁ、一度エンディングを見たからいいのですが、個人的に「極めたぜ～」というデータだっただけにショック。ロムカセットを起ち上げるときは注意です。

なかなか画面が出ないからといって、（すごい速さで）電源を入れたり切ったり、またリセットボタンを連打するのはやめましょう（涙）。まさに短気は損気です。CDのゲーム＋メモリーカードになれきった身体には、デリケートなロムカセットの扱いは厳しいものがありまする。まぁ、ACTやSTGといった、セーブしないゲームは全然問題ないんですけどね。それにしても、データが消えたのはガックシです。でも、電池の寿命を考えるとそろそろ消えてたかもしれないですけどね。試しにもう一度最初から初めて、セーブしてみたらちゃんと記録できました。まだ、行けるかもしれないけどやはりいつかは消えてしまう……と思うとやる気が出ないですなぁ。ふぅ～、はっ!? ということはN64の『ゼルダ』も危ないといずれ……。ポケステみたいに電池が無くなったら、入れ替えれば元通り、といった感じだったらいいんですけどねぇ。



▲東京都　まりやまねさん：3Dに弱い人は絶対ダメでしょう。



▲山梨県　まるいちしのさん：その辺って個人差もありますしねぇ。でもイヤなモノはイヤなんですよね。



▲千葉県　しゃもじさん：そういうのって大事ですよねぇ。



▲埼玉県　来田二三志さん：時間も大事な要素です。



▲栃木県　佐戸原ひろあさん：肉食ってますから。普通にやっていけば強くなるんですけどねぇ。

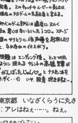


▲東京都　谷川蛍雪さん：GB用としていいシステムですよね。

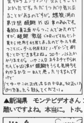

▲佐賀県　魔沙瑠さん：なんとなくステキなゲーム人生です。



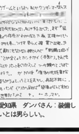
▲千葉県　ラプラさん：プレイ時間がもう少し短ければ1人プレイも対戦も良かったんですけどねぇ。



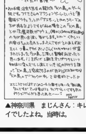
▲東京都　いなざくらうに丸さん：アレはねぇ……。ねぇ。



▲新潟県　モンテビデオさん：酷いですよね。本当に。トホ。



▲愛知県　ダンバさん：装備しないとは男らしい。



▲神奈川県　まじんさん：キレイでしたよね。当時は。



▲群馬県　のみねこさん：難易度……高すぎですから。まあ、うまい人は拍手されたりしますけど。

他機種のことも話したい

今度は（ち）が書くのを忘れたため、再び私が書くことになりました（涙）。いっつも原稿書くの最後だからこうなるのね（苦笑）。（う）

[illegible]というわけで、唯一遊んでいるワンダースワンでも、今の[illegible]の魅力です。ただ、このシリーズのオリジナルキャ[illegible]す。こういった簡単なゲームの方が携帯用ゲームとしてはいいのかもしれませんねぇ。



[illegible]くしら王子さん：GBに移植され[illegible]本当なんでしょうか？

パソコン買って何をする？

今日も今日とて増設しましょー。なんちゅーかそれがパソコンを趣味に持つ者の宿命。といっても……最近は増設しなくてOKなマシンも増えたので、なんかつまんないオレ様。つまんないつまんないつまんなーい。とダダこね。（魔）

今回はパソコンにかかるお金について。実は、本格派を目指そうとしたら、いくら安くなってきているとはいえ、パソコンはお金のかかる趣味であります。それこそ、パソコン本体で50～70万使うのなんて簡単。まあでも、ソコまでいかない、とりあえず、趣味で始めるならハード代は10～20万あれば十分でしょう。で、今時の基準、インターネット。コレを始めるにはまず電話回線が必須。もしも（平）のように部屋に電話を引いてないのなら（確か7～8万かかるんだよね？）、携帯やPHSからアクセスできるノートタイプを考えてもいいかもしれない。まあでもこのタイプの場合、必殺技、テレホーダイ（NTTの料金システム。夜11時～朝8時、固定番号につながりっぱなしで）がないので痛い。更に携帯だと、現時点では通信速度遅いから少なくともゲームはムリ。メール専用かな。　つづく


▲実はおなじみのこの机の周りのパソコンは全て元値は30万円以上のモノばっかり。たかっ！



まんが／埼玉県　ふぐ茶（笑　無口なんでしょうねぇ）

雑学の王子様

今回は「廓言葉」。廓言葉とは「遊郭で使われた言葉」のことです。現在は当たり前に使っている言葉の中にも、元は廓言葉だったものがあるんですよ。（だ）

お寿司屋さんに行って[illegible]むとき「[illegible]」と言って[illegible]。これも元はといえば廓言葉で[illegible]郭に客が[illegible]ことをまに「上がり」といいますか[illegible]はお茶が出された[illegible]のお茶は「[illegible]」といわれて[illegible]という言葉は[illegible]に郭つ通して[illegible]ではものまり[illegible]の「[illegible]」とこの「上がり花」[illegible]たものなんです。[illegible]このいろ「上がり」のほかにもいろいろ[illegible]。よく[illegible]ていると並べて[illegible]。起棚＝[illegible]、「おてもと＝[illegible]」、「おひけ＝ふとん」「おみせ＝遊郭の[illegible]でがんばっている男。[illegible]牛太郎」、「かん[illegible]＝花魁たちがザコ寝をする[illegible]」、「内所＝楼主（店主）の[illegible]」、「喜助＝[illegible]」、「ひけ＝花魁の[illegible]。ちなみに一般的な遊郭は午前2[illegible]」、「遣手＝客と花魁との[illegible]を取り持つ年配の女」と、こんなものでしょうか。それにしても、さすがに天正17年（15[illegible]）に京都[illegible]に[illegible]秀吉が遊郭をする場所「[illegible]」を許可してから、昭和33年（1958年）のいわゆる「赤線消灯」までの369年間も閉ざされていた空間だけあって、いろいろな言葉があります。しかし「おてもと」は現在当たり前に[illegible]ていますし、ほかの言葉も[illegible]少し変わって使われています。「ひけの時[illegible]？」とか[illegible]、あのやり手ババア」とか（笑）。では次回。

ルドセプト』。SS版をやったにも関わらず、また手を出してしまいました。一応経験者のクセして2番目のステージであっさり負けました。いやはや、ヘボイです(涙)。ある程度カードを集めたら、いずれ(魔)やD編集部の青木さんに挑戦してやろう……と、思っていたのに。まずは、カードよりも私の経験値を上げる方が先みたいです。と、いうわけで現在はステージ1で何度も戦いながら自分なりの戦い方を探しています。ちなみに、勝つと貰えるカードはランダムらしいので一石二鳥とはこのこと。話は変わりますが、このゲームのいい所ってカードの絵柄が全カード同じ所でしょう(実際描いている人は違うと思うのですが、それを感じさせない)。確かに、『エンドセクター』のように、何人もの有名な作家さんが描かれている方が「集める意欲がわく」という点では上ですが、やはりゲームをプレイしていると統一感があった方がいいですねぇ。まぁ『カルド』は絵柄ではなく「勝つ」ためにカードを集めるともいえますが(笑)。（う）

まんが／宮須弥（全国の君子は狙われて……）・イラスト／岩瀬さとみ





◀福岡県　とりおさん：難しいですよね。笑。ハガキ裏、なかなかショッキングでした。



◀東京都　亀道楽さん：くどくかいありますよ。とりあえず好きなキャラなら特に。

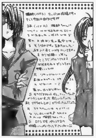


▲滋賀県　藤咲尚さん：でも現実世界のギャンブラーは……ヤバイと思いますよ。王子はOKだとしても。

▶徳島県　浅縁柚椰さん：キャラ別に多くのファンがついているタイプのゲームはこういうソフトが増えてもいいですよね。



▲愛媛県　如月二月さん：ねぇ。服チェンジは『VII』の時から言われてましたしねぇ。



▲東京都　瀬鈴さん＆るあさん：お泊まり会。いいですねぇ。楽しそうです。で、ハガキ。笑。



▲東京都　のぶすけさん：そんなモノです。というか、ソレでいいと思います。キャラキャラ。



▲宮城県　蘭丸さん：色気。『ソウルハッカーズ』はありませんでしたよねぇ。



▲東京都　ハギモリアオトさん：遊び倒しがいがあるのでいいですよね。『魔人学園』。



▲京都府　ポリエステルさん：本数がそれほど多くなかったらしいですけど……でもスゴイですよね。



▲神奈川県　仲十泉さん：出ないんですかねぇ『2』。人気もあるし……出るといいんですけどね。



▲岡山県　樹宮匡平さん：お疲れ様です。さぞかし大変だったでしょう……愛ですねぇ。



▲宮城県　NONさん：まあ、いいといえば、いいんですけどね。キレイですから。



▲千葉県　アサヒナナミさん：ひょんなコトから始まりますから。つき合いってヤツは。



▲青森県　くめた夏緒さん：何事も愛で乗り越えましょう。何度もやればジャンプ、成功しますよ。



▲東京都　くじら王子さん：原作ファンには気になるところですよね。オリジナルじゃないですから。



▲滋賀県　仙娃さん：体験版良くできてますよね。本編が必ずプレイしたくなります。



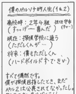
▲長崎県　にいさまさん：ラーメン……持って行くまでにのびませんか？　スープ無くなるし。



▲栃木県　めもるんさん：デキいいといいんですけどねぇ。キャラはOKなわけですし。



◀千葉県　しゃもじさん：返してあげて下さい。お姉さん。お姉さ～ん。



◀東京都　魔名板さん：ステキな探偵さんになってください。



◀新潟県　杉崎ルウさん：後ろにステップ無いとこうなりますよ。

◀滋賀県　北天きしめんさん：チョークの粉はクリーニング出さないとですからね。



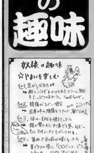


奴隷の趣味

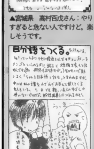
趣味の世界というかそうでないというか。自分の好きなことだけで世界を埋め尽くせればいいのに。いいのに。……ってナニ夢語ってるんだか。気分はまるで独裁者。まあ、そうも上手くいかないから楽しいんだけどね。はぁ趣味趣味。(魔)

「変な人形を集めてます。なんか、日本から海外まで、人形っておみやげ物屋に行けば絶対にあるんですよ。で、なんとなく集め始めたら、既に100体を越してます。元々そんな趣味があったわけじゃないので、かなり不気味です。子供は近寄りません。ちょっと崩れたピカチュウみたいなのもあるのにぃ～怖いけど」滋賀県　古里創世記さん：

怖いですよね人形。特に（う）はフランス人形系に弱いです。まあ、普通キライですけどね。最近のドールブームと床部愛ドール班のおかげで着せ替え人形は何となく理解できるようになりました。それでも、オレのような中年男子がデヘへと人形を着せ替えている図を想像するとなんだか悲しい気持ちになってきますけど。なぁ（ほ）（ち）。どう思う？　その辺。



▲宮城県　高村百戌さん：やりすぎると危ない人ですけど。楽しそうです。



▲岡山県　樹宮匡平さん：なんかステキな感じです。通じませんケドね。大抵。



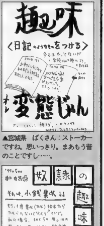
▲神奈川県　松山由美さん：冬はコレでしょう。夏もクーラーでコレとか。



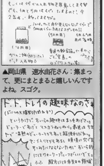
▲埼玉県　めーこさん：なんか口の周りについてますよね。絶対。バレバレ。笑。



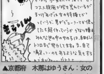
▲千葉県　華玲子さん：キレやすいんですかねぇ……。う～ん。手を洗うだけで？



▲宮城県　ぱくさん：ストーカーですね。思いっきり。まあもう昔のことですし……。



▲岡山県　遠水由花さん：集まって、更にまとまると嬉しいんですよね。スゴク。



▲京都府　木那はゆうさん：女の子は大変ですよね。本当に。努力してます。毎日。

ライターリスト

■さとちーしたっ：あいも変わらずパチンコ攻略中。何となく儲かってるのがうらやましい。

■ちくちりしたっ：皮肉を言うのが大好き。オレの携帯の音は「十兵衛ちゃん」のテーマ。いいでしょ。

■平吉したっ：なんか、キミこそ、ポケットボード持てばいい気がするんだけど、どうか？

■ハム彦したっ．さらにパチンコ研究中。ビリヤードとかもう……遊び人。楽しそうでいいけど。

■だいめいしたっ：最近話してないので話題なし。仲も悪いしね。って書くとシャレにならない？　笑。

最後奴隷！：奴隷のページの間違いを探して下さい！　見事当たった人はスゴク誉められます。



◀大阪府　蒼月あおりさん：何となくギクシャクしているところまで、SFC版にそっくりです。



◀滋賀県　仙蛙さん　何年後になるんでしょうねぇ？　777号。ちょっとドキドキしちゃいます。



◀京都府　藤本明斗さん：なんかパワフルでステキです。自分が飛んでいってしまいそうなくらい。



◀栃木県　佐戸原ひろあさん：サはもう悲恋になるのかと思うと…涙なくしてプレイできない。



◀大阪府　柳けふさん：全問自力クリアは大変だったでしょう。威張っていいと思いますよ。



◀山形県　いふじこうさん：独り言増えますよね。一人暮らしは。しょうがないです。





◀福島県　ルパン4世さん：ソレでOKなのです！　と言うかソレがハガキ。描きたいときに描く。



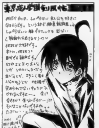
▲愛媛県　日向ラジヲさん：お金は必要ですよね。ゲームって趣味はお金がかかります。



▲兵庫県　葛城ヒナユキさん：登場キャラはほとんど全て取り替えですから。『闘神伝』？



▲大分県　英桃さん：絵里ちゃんにはこんな格好もバッチリ似合うわけです。わくわく。



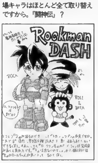
▲栃木県　佐戸原ひろあさん：なぜ髪の毛が……しゃべらない主人公は感情移入しやすいですし。



▲大阪府　秋月枯都さん：シャボテンは大事に育てないと寂しがるらしいですしね。



▲東京都　K蔵さん：髪の毛……2つにまとめると納得なんですが。通常でアレですから。



▲埼玉県　Piyoさん：「DASH」は突然「天空の城ラピュタ」でしたけどね。楽しみです。『2』。



▲広島県　大魔王さん．アーケード版のゲームとしてのデキはイマイチだそうです。噂ですが。



▲兵庫県　葛城ヒナユキさん：絵描きにはたまらない（衣谷遊先生談）らしいですから。



▲京都府　檀月子さん：自分がよければソレでよしですよ。気持ちのいいように描きましょう。



▲神奈川県　あおいとくこさん：そうですよねぇ。ものスゴイプチのめされそうですよね。



▲東京都　卯月渉さん：忙しいときはしょうがないですよねぇ。やらないといけないことあります。



▲埼玉県　四上ハルオさん：読み込みはアレですけどねぇ。いいゲームですよね。本当に。



▲大阪府　秋月枯都さん：って最後の方ではすっかりヤバイって感じが薄れてます。



▲大阪府　鋳田ユキさん：『サムスピ』はもう続編はないんでしょうかねぇ？　ポリゴンですか？

◀茨城県　みなみ流水さん：とりあえず、年をとる毎に時間はなくなっていきます。



◀大阪府　まろ魔さん：みんなそう思ったみたいですよ。あの顔は女の子ですよねぇ。



◀神奈川県　船津さん：リアルに食べるのはやっぱり見ない方が得策なのでしょう。



◀滋賀県　藤咲尚さん：渋滞は本当に厳しいですよね。女の子の場合、チカンもいるし。



◀埼玉県　山吹日和さん：ついつい出て来ちゃう歌ってあります。ゲーム音楽多いです。



◀広島県　冬中夏草さん：そのためのゲームですしね。楽しいですし。さらに。



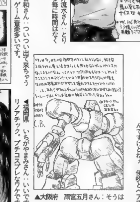
◀埼玉県　百合瀬はつなさん：わざと使おうとすれば、バリバリに流行ることでしょう。



◀大阪府　悠希あうむさん：次号で更にリニューアル。今年のDはかなり違うのです。



◀福岡県　いちがやまみさん：いいですねリノアチック。プチコスプレなワケです。



▲大阪府　雨宮五月さん：そうは……なってない気がするんですが。SLGとしは変ですよね。



▶茨城県　樋口せつらさん：その辺の加減が難しいわけです。MAGをマグマグ食べてます。止まりません。



▶千葉県　ちったんさん：国電パンチとか国電キックとか素晴らしい技がたくさんあるんで、入れて欲しいんですけどねぇ。伊吹とペアで。

部屋の一角にある、本の山の間から『お嬢様特急』の攻略本が出てきたので、久しぶりにプレイしました。このゲームって、個人的にはギャルゲーの中でもグラフィックの質の高さ、という点ではトップレベルだと思うんですがどうでしょう？　って、別に自社のゲームだから誉めているんではありません（笑）。すごくうれしいことがあったからです（謎）。（平）（ち）も同じくいいことがあったから、きっと書いていることでしょう。でも、それはヌキにしてもいいゲームだと思うです……はい。なにせ旅好きですしね、私は（笑）。それにしても（平）とはゲームの趣味は似ているのに、好きになるキャラは全然違います。たとえば『お嬢』だと私が前半に登場するキャラがお気に入りなのに対して、（平）は後半に登場するキャラがお気に入りみたいです。当然このゲームに限っただけではなく、すべてのゲームに対して言えるでしょう（かつて今までバッティングしたことがありません）。……ふむ、不思議なものです（笑）。さて、『エースコンバット3』と同時に始めた『カ

ハガキのせいで私の人生はボロボロに

頭の中で言葉がくり返される。「ハガキを……ハガキを描くのだ」……なんのことだかよく判らなかったが、オレの頭から離れない。が、思い出した。全て。オレの情報を流したせいで組織から追手が放たれ、自分の命はそう長くない。そんな時になってやっと、あの言葉の意味を思い出した。オレは８歳の頃……実家が火事で燃え、炎にまかれたオレはじいちゃんに助けられた。オレを安全なところに押し出し、自分は炎の中に消えて行くとき……じいちゃんが言い残した言葉……「生きてみよう。そしてハガキを……描こう」







コーナー向けのハガキの場合、上のあて先の後にそのコーナー名も明記して下さい。掲載された回数によってオリジナルグッズをプレゼント。それ以外にも、PSの奴隷ではポイント制を採用しています。基本的にイラストは5ポイント、文章も5ポイント（例外あり）。決算（まだぜんぜん未定）までにたまればたまるほど良い賞品がもらえるぞ！　イラストがメインのように見えますが、文章ハガキも結構採用されてます。よく見ると文字がメインのハガキも多いでしょ？　さらに言えば！　イラストの上手い下手もあまり考えなくて大丈夫です。ネタさえ熱ければ載せちゃいます！　とにかく送ってほしいの！　ね？

電撃PlayStation Vol.110 読者アンケート

このページに付いているハガキに、欲しい賞品の番号(P.163のプレゼント記事参照)と、アンケートの回答、オモテ面の必要事項を記入し、50円分の切手を貼って送ってください。しめ切りは、6月24日(当日消印有効)です。たくさんのご応募をお待ちしています。

プレゼント当選者発表(敬称略)

Vol.106

①『To Heart』神岸あかりステッカー
小林一雄(大阪府)山崎剛(群馬県)田中俊雄(神奈川県)
福田豊(兵庫県)石塚一(東京都)小林淳(長野県)
斉藤聡恵(埼玉県)大貫毅(山形県)坂田隆一(兵庫県)
浜里卓也(神奈川県)

②『To Heart』等身大カレンダーポスター
構哲男(静岡県)

③『Nゲージ運転気分ゲーム　ガタンゴトン』貨物列車
木戸健市(東京都)室伏孝一(静岡県)橋本綾子(兵庫県)

『HEXAMOON　GUARDIANS』オリジナルアイテム

④テレカA
吉沢雄一(神奈川県)木村淳一(岐阜県)

⑤トレーディングカード　1パック9枚入り
山本博文(千葉県)飯山宏行(東京都)石井優果(埼玉県)
中村憲一郎(愛知県)池田頼将(富山県)

⑥テレカB
渡部周(福島県)土田裕(静岡県)

⑦『ドラゴンクエストあるくんです2』&スライムストラップ
内田麗奈(神奈川県)佐藤佳美(宮城県)丸谷圭(東京都)
三宅由香(京都府)矢野珠美(神奈川県)桐山翔太(岐阜県)
助川真紀(神奈川県)志村恵子(群馬県)細井敦仁(福井県)
曽我広子(東京都)

⑧『スーパーロボット大戦F&F完結編』ポスター
川崎勝也(大阪府)中井順也(大阪府)山田豊(埼玉県)
中村牧子(宮城県)伊藤正義(埼玉県)占部吉広(広島県)
村松知(静岡県)田畠泰宏(大阪府)福沢由貴(富山県)
牛根良平(千葉県)

⑨PSソフト『To Heart』
辻本妹(京都府)丸山宏子(京都府)新田靖史(鹿児島県)

⑩PSソフト『ナース物語(ストーリー)』
高久理恵(栃木県)石田麻美(兵庫県)志村一久(青森県)

⑪PSソフト『ダンスダンスレボリューション』
高橋愛美(神奈川県)飯島美和子(東京都)津田裕二(東京都)

⑫PSソフト『スーパーロボット大戦F完結編』
大塚直明(岐阜県)木村優(山形県)馬場博昭(山口県)

【1】P163から、希望するプレゼントの番号を1つだけ記入してください。
★数字は右詰めで記入してください。

【2】あなたの性別を教えてください。
①男　②女

【3】あなたの職業を教えてください。
①小学生　②中学生　③高校生　④予備校生・浪人生　⑤短大・専門学校生　⑥大学生・大学院生　⑦会社員　⑧フリーター　⑨無職・休職中　⑩主婦　⑪その他
★数字は右詰めで記入してください。

【4】あなたの年齢を教えてください。
★数字は右詰めで記入してください。

【5】今号の記事で良かったものを下から3つまで選んでください。
①[特報]A6 A列車で行こう6　②[特報]SDガンダム G GENERATION－0　③[特報]リトルラバーズ SHE SO GAME　④[特報]重装機兵ヴァルケン2　⑤[特報]悠久幻想曲3 Perpetual Blue/ハッピィサルベージ/ハイスクール・オブ・ブリッツ　⑥[特報]逮捕しちゃうぞ(仮)　⑦[特報]ワールドツアーコンダクター～世界夢紀行～　⑧[特報]夕闇通り探検隊　⑨[特報]Memories Off(メモリーズオフ)　⑩[特集]スーパーロボット大戦コンプリート超攻略　⑪[攻略]Racing Lagoon(レーシングラグーン)　⑫[攻略]エースコンバット3 エレクトロスフィア　⑬[攻略]メディーバル～甦ったガロメアの勇者～　⑭[攻略]ルナ2 エターナルブルー　⑮[攻略]モンスターコンプリワールド　⑯[攻略]ちっぽけラルフの大冒険　⑰[攻略]あすか120% ファイナル Burning Fest.　⑱[RPG]ドラゴンクエスト・キャラクターズ トルネコの大冒険2 ～不思議のダンジョン～　⑲[RPG]ペルソナ2 罪　⑳[RPG]聖剣伝説 LEGEND OF MANA　㉑[RPG]俺の屍を越えてゆけ　㉒[RPG]DEWPRISM(デュープリズム)　㉓[RPG]ワイルドアームズ セカンドイグニッション　㉔[RPG]ヴァンダルハーツII～天上の門～　㉕[RPG]プルムイプルムイ　㉖[連載]DPSソフトレビュー　㉗[連載]電撃PSコロシアム　㉘[連載]4色奴隷　㉙[連載]電撃プレイクエスチョン　㉚[連載]ウラワザデータベース　㉛[連載]まんが はじめて物語　㉜[連載]電撃コラムス　㉝[連載]PSの奴隷　㉞[新作]DINO CRISIS　㉟[新作]私立ジャスティス学園 熱血青春日記2　㊱[新作]トロンにコブン　㊲[新作]Cybernetic EMPIRE(サイバネティック エンパイア)　㊳[新作]PIXY GARDEN(ピクシーガーデン)　㊴[新作]とんでもクライシス!　㊵[新作]チョロQワンダフォー!!　㊶[新作]ジョジョの奇妙な冒険　㊷[新作]リモートコントロール ダンディ　㊸[新作]金田一少年の事件簿3～青龍伝説殺人事件～　㊹[連載]NEXT WAVE?　㊺[連載]電撃PocketStation　㊻[企画]グランディア　㊼[企画]ゲッターロボ大決戦!　㊽[企画]マクロスVF－X2　㊾[企画]ミスティックドラグーン　㊿[企画]SPRIGGAN LUNAR VERSE(スプリガン ルナヴァース)　(51)[連載]電撃NEWS STATION　(52)[連載]電撃ランキングステーション
★数字は右詰めで記入してください。

【6】今号の記事で良くなかったものを【5】の一覧から1つ選んでください。
★数字は右詰めで記入してください。

【7】電撃プレイステーションの購入状況を教えてください。
①毎号買っている　②ときどき買っている　③初めて買った

【8】電撃プレイステーションの購入場所を教えてください。
①書店　②コンビニエンスストア　③ゲームショップ　④キヨスク　⑤その他

【9】購入したいと思っているタイトルを「新作ソフトスケジュール」(P240～241)から選んで、その番号を3つまで選んでください。
★数字は右詰めで記入してください。

【10】あなたがソフトを購入する際に、一番参考にする記事を下記から選んでください。
①新作紹介記事　②攻略記事　③DPSソフトレビュー　④電撃PSコロシアム　⑤PSの奴隷　⑥まんがはじめて物語　⑦電撃ランキングステーション　⑧新作ソフトスケジュール　⑨広告

【11】CD-ROM付録付き増刊号電撃PlayStation Dに体験版を収録してほしいタイトルを「新作ソフトスケジュール」(P240～241)から選んで、その番号を3つまで選んでください。
★数字は右詰めで記入してください。

【12】今まで発売されたソフトで好きなものを2つまで書いてください。

【13】電撃プレイステーション以外に購入している雑誌を教えてください(3つまで)。
①電撃プレイステーションD　②電撃王　③電撃NINTENDO64　④電撃ドリームキャスト　⑤電撃G'sマガジン　⑥週刊ファミ通　⑦ファミ通PS　⑧ファミ通ドリームキャスト　⑨月刊ファミ通ウェーブ　⑩月刊ファミ通Bros.　⑪週刊ザ・プレイステーション　⑫週刊ドリームキャストマガジン　⑬HYPERプレイステーション　⑭HYPERプレイステーションRe-mix　⑮PlayStation Magazine　⑯ドリームキャストプレス　⑰ドリームキャストFAN　⑱The 64 DREAM　⑲じゅげむ　⑳Game Walker　㉑Vジャンプ　㉒ENTa　㉓ゲーメスト　㉔ゲーム批評　㉕その他
★数字は右詰めで記入してください。

【14】電撃プレイステーションも含めて、普段、購入はしていないが、目を通しているゲーム誌を、【13】の一覧から1つ選んでください(電撃プレイステーションがそれに当たる場合は、㉖とお答えください)。
★数字は右詰めで記入してください。

【15】所有しているゲーム機を教えてください(3つまで)。
①プレイステーション　②ポケットステーション　③ドリームキャスト　④ビジュアルメモリ　⑤サターン　⑥NINTENDO64　⑦ゲームボーイ(カラーを含む)　⑧ネオジオポケット　⑨ワンダースワン　⑩パソコン　⑪その他
★数字は右詰めで記入してください。

【16】買おうと思っているゲーム機を【15】の欄から選んでください(3つまで)。
★数字は右詰めで記入してください。

【17】ポケットステーションを購入された方に質問です。ポケットステーションには、何のデータを入れていますか?　ゲームタイトルを1つ書いてください。

【18】『スーパーロボット大戦コンプリートボックス』に収録される3タイトルの中で、あなたがプレイしたことのあるものはどれですか?　プレイしたことのあるものをすべて選んで下さい。
①第2次スーパーロボット大戦(ファミコン)②第3次スーパーロボット大戦(スーパーファミコン)③スーパーロボット大戦EX(スーパーファミコン)④どれもプレイしたことがない　⑤第2次と第3次　⑥第2次とEX　⑦第3次とEX　⑧すべて

【19】今一番プレイしているPSソフトを教えてください。

【20】電撃プレイステーションに投稿したことがありますか?
①複数のコーナーに投稿したことがある　②電撃PSコロシアムに　③PSの奴隷に　④プレゼントに　⑤今回が初めて

電撃PlayStation 110号の読者に贈る 読者プレゼント Vol.110



1『PIXY GARDEN』CHOCO氏サイン入り設定資料集

（提供：エスコット）

3名

◀妖精＋主人公のサポート役、ネレディの未公開原画を収録した設定資料集。妖精をデザインしたCHOCO氏のサイン入りだ。





2『ドラゴンクエストモンスターズ』トレーディングバトルカードBOX

（提供：エニックス）

10名

▲コレクションするもよし、友だちとゲームするもよしのドラクエトレーディングカード。10名様にBOXでプレゼント。



3『ワールドツアーコンダクター～世界夢紀行～』トレーディングカード

▶ソフトの発売に先駆けて作られたトレーディングカード。1パックを5名様に。

（提供：TYO エンタテインメント）

5名



5名

4『十兵衛ちゃん～ラブリー眼帯の秘密～』発売記念ポスター

▲人気の深夜TVアニメ「十兵衛ちゃん」のビデオ、LD、DVD発売記念のポスターだ。

（提供：バンダイビジュアル）

5『逮捕しちゃうぞ Special』発売記念ポスター



10名

▲TBS系「ワンダフル」で放送された新作アニメのビデオ、LD、DVD発売記念の非売品ポスターなのだ。

（提供：バンダイビジュアル）



30名

6『リモートコントロールダンディ』体験版

（提供：ヒューマン）

◀巨大ロボットを操り、悪と戦うACT。第2話と第34話の2つのストーリーがプレイ可能な体験版だ。



3名

7『悠久幻想曲 ensemble』トレーディングカード

◀シリーズ最新作も発表された人気ソフト『悠久幻想曲』。今回は『～ensemble』のキャライラストを使ったトレーディングカードをBOXで3名様に。

（提供：メディアワークス）

各3名 PSソフト

雨降りが続くと、部屋でゲームをプレイする時間が長くなりますよね。そんなとき、この4本をじっくりプレイ。



8『SPRIGGAN LUNAR VERSE』

▲人気コミックスを原作に持つ3D・ACT。カッコイイアクションで敵を倒そう！

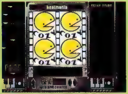
（提供：フロム・ソフトウェア）



9『メルティランサー THE 3rd PLANET』

▲女性捜査官（ランサー）を指揮しながら星の治安を守る人気SLGの最新作。

（提供：コナミ）



10『ビートマニアAPPEND GOTTA MIX』

▲『ビーマニ』期待の最新アペンドディスク。20曲以上ものオリジナル曲を収録！

（提供：コナミ）



11『金沢将棋　月』

▲コンピュータ将棋では最強との声が高い『金沢将棋』シリーズ最新作。対局以外にも打ち筋研究もできるぞ。

（提供：セタ）

応募のきまり

欲しいプレゼントが決まったら、162ページの注意書き通りに付属のアンケートハガキで応募してください。当選者はVol.113（7月9日発売）で発表します。なお、アンケートの回答内容は当選・落選に関係ありません。正確に記入してください。

※雑誌公正競争規定の定めにより、この懸賞に当選された方はこの号のほかの懸賞に当選できない場合があります。
また、ソフトの発売日の関係上、賞品の発送が遅れる場合があります。あらかじめご了承ください。



ブロッコリーが放つ今世紀最後の
超大作トレーディングカードゲーム
覚醒の乙女たち
アクエリアンエイジ
Aquarian Age
あづみ冬留
池本優龍
石田敦子
石渡太輔
ウエクサユミコ
内山まゆみ
うめつゆきのり
雲邪羅魅央
江崎稔
大磯町人大誠
大貫健一
大張正己
思い当たる
垣野内成美
角井陽一
金沢明
かなん
河村一朗
神崎らいむ
騎羅
K2商会
コゲどんぼ
後藤圭二
ことぶきつかさ
独楽
小山雲鶴
近藤敏信
SAUTA
佐嶋真実
G=ヒコロウ
しらとりれいこ
新谷かおる
大河広行
都築和彦
道満晴明
とがわはなまる
篤見唯子
中山裕貴
七瀬葵
八巻慎之介
はん
ひかゆ
氷樹むう
平野俊貴
ひらのわたる
藤川明日香
ポチコン
ほよよん♡ロック
松沢慧
美樹本晴彦
水上広樹
宮豊
やじるし
やたたかのり
ゆめじキリコ
執筆者一覧
50音順・敬称略
©BROCCOLI
7月30日発売決定！
種類：全207種
スターター　50枚入り　1300円（税別）
ブースター　12枚入り　400円（税別）
「アクエリアンエイジ」TVCM絶賛放映中！
アクエリアンエイジの関連グッズも続々リリース！本発売の前にアイテムをそろえよう！
主題歌CD／カードバインダー共に6月26日発売予定。また、本発売に先駆け、β版が好評発売中！
この他にも様々なメディアで展開中のアクエリアンエイジワールド。
無限に広がる世界を存分にお楽しみください。
アクエリアンエイジのホームページ開設！
http://www.aquarian-age.org/
ブロッコリーのホームページも公開中！【毎週木曜日更新】 http://www.broccoli.co.jp E-mail support@broccoli.co.jp
発売元：株式会社ブロッコリー　〒177-0033東京都練馬区高野台2-14-1　ユーザーサポート係　TEL 03-5372-6208【月～金AM10：00～PM5：00】
ゲーム関連商品専門店
GAMERS
トレカの品揃えは一見の価値有り！
ついに九州へ進出！
博多店 OPEN／11:00～20:00（日・祝 10:00～20:00） TEL／092・434・6868
福岡市博多区博多駅中央街2・1福岡交通センタービル7F ナムコワンダーパーク博多内
池袋店 OPEN／11:00～21:00 TEL／03・3985・3232
豊島区東池袋1・28・7東池袋大栄ビル3F
新宿店 OPEN／11:00～21:00 TEL／03・3225・5996
新宿区新宿3丁目23・14SHAビル ゲームセンターMORE5F
秋葉原店 OPEN／10:30～19:30 TEL／03・5298・2015
千代田区外神田1・15・6ミツウロコビル2F
ゲーマーズスクエア店 OPEN／11:00～20:00（日・祭11:00～19:00） TEL／03・3252・9600
千代田区外神田3・15・5 MNビル
横浜西口店 OPEN／10:30～20:00 TEL／045・317・4321
神奈川県横浜市西区南幸2・16・20三和横浜ビル2F
松戸店 OPEN／11:00～21:00 TEL／047・394・8247
千葉県松戸市松戸1230・1 ピアザ松戸ビル B1F
長野店 OPEN／11:00～20:00 TEL／026・266・7626
長野県長野市南千歳1・3・6 K'S SQUARE 2F（タワーレコード下）
京都店 OPEN／10:00～23:30 TEL／075・255・1770
京都市中京区河原町通四条上ル下大阪町354番地 ナムコワンダータワー6F
なんば店 OPEN／10:00～19:30 TEL／06・6630・0404
大阪府大阪市浪速区日本橋3・8・16
※ゲーマーズ藤沢店は4／30日をもって閉店いたしました。御愛顧ありがとうございました。

DENGEKI SOFT STATION

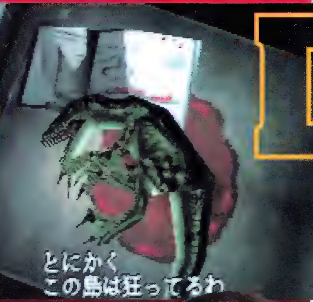


▶DINO CRISIS
▶私立ジャスティス学園 熱血青春日記２
▶トロンにコブン
▶Cybernetic EMPIRE
▶PIXY GARDEN
▶とんでもクライシス！
▶チョロQワンダフォー！ その他

イラスト／師匠田マリチ

電撃ソフトステーション
期待の新作満載

未知の恐怖に立ち向かう戦士たちを紹介



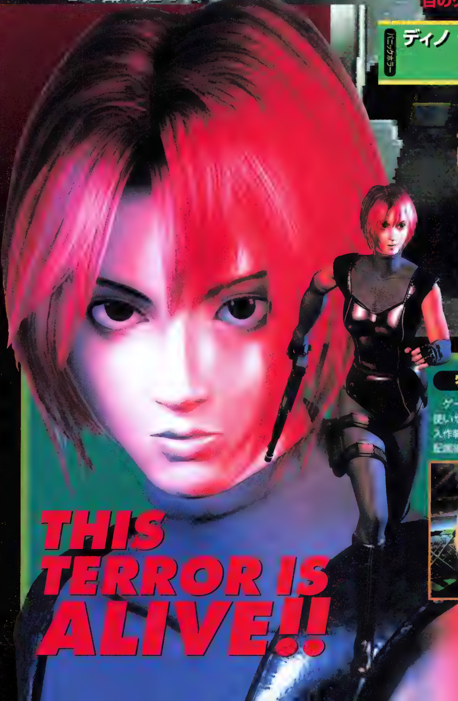
DINO デ ィ ノ

ついに発売が間近に迫った、期待のパニックホラーAVG「DINO CRISIS」。今回は、物語に登場する主要なキャラクターたちの詳細を、新着イラストと共に紹介。さらに、後半ページでは注目のゲームシステムが明らかに!!

パニックホラー	ディノ クライシス	7 1	▶カプコン
			▶¥5,800
		▶MC（1ブロック）、DS（AC非対応）	

チームの目的は「調査」、「破壊」それとも……？

「実験中の事故で死んだはずである某国の博士が、ある孤島で再び実験を再開している」――スパイチームであるレジーナ、ゲイル、リックたちは、その情報を受け、研究施設がある島に潜入した……。彼らが研究施設に潜入したあとのストーリーについては、まだ発表できないが、序盤ではそれぞれの能力にそった行動で任務をこなしていく。また、彼らの任務や目的もゲーム中に存在する分岐の選択によって、大きく変化していくのだ。



THIS TERROR IS ALIVE!!

REGINA レジーナ

特殊工作員のエリート

ゲームの主人公。銃の扱いが得意で、使いやすく改造を施すのが趣味。また、潜入作戦のエキスパートでもあり、チーム[illegible]で驚くべき実績を残す。



▲状況を判断し、[illegible]をもとに行動する。

CRISIS
クライシス



◀彼にとっては、相手が人間だろうと恐竜だろうと関係はないのか？

百戦錬磨のベテラン戦士

身長182センチで35歳。銃の扱いはレジーナよりも上で、チームのリーダー的存在。また、任務を完遂するためには手段を選ばず、ときとして「非道」とも思える行動をとることも……。

▲彼は鋼のような精神力で、いくつもの伝説を生み出してきた。



さまざまな特殊能力を持つ天才

25歳と年齢は若いが、コンピュータ、医療、各種大型機械の操縦など幅広い特殊能力を持つ。また、常に仲間のことを考える人情派でもあり、チームではムードメーカー的存在。

▲人情派な彼の性格が危険を招くことも──。



改造&調合



キミは、この2つの要素を駆使して生き残るのだ!!



▲たった2人のメンバーと、協力していくことが重要になってくる。

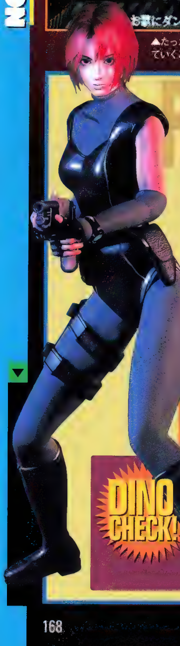
この『DINO～』の主人公レジーナは、改造パーツによる武器のパワーアップと、調合によって作成した薬品の力で、さまざまな危険を回避していくことになる。また、彼女にはない特殊能力を持った、チームのメンバーの活躍も期待される。予想もできない動きをする「恐竜」を相手にするだけに、軽はずみな行動は取り返しのつかない結果を招いてしまうことになるだろう。ここでは「恐竜」を相手にするこのゲームで、重要な「改造」と「調合」という2つの要素を紹介する。



▶どこからともなく突然に襲いかかってくる「恐竜」を相手にするには、冷静な判断力が要求される。



◀毒ガス室や電磁シャッターなど、施設にあるさまざまな仕掛けを利用して、危険を回避していく。



改造した武器でさまざまな危険を回避せよ!!

主人公のレジーナは、入手した改造パーツを使って銃を扱いやすく改造、パワーアップさせることができるのだ。改造パーツも、開発スタッフの銃火器に対するこだわりが感じられるほど、さまざまなものが(パワーアップバレルや、ストックなど)登場。しかし、いくら改造によりパワーアップした武器でも、恐竜を倒すのは簡単なことではない……。倒すことはできないが、やはり麻酔弾で眠らせて逃げるほうが安全なのかもしれない。





◀▲PA-3ショットガンにストックを装着することで構えが安定する。それによりリロードのタイムが短縮されラピットファイヤ(連射)が可能に!!

改造した武器は構えも変化する!

左の写真で紹介しているPA-3ショットガンにストックを装着した場合、武器を扱う構え方も下の写真のように変化するぞ。また、ハンドガンの構え方も改造により片手持ちから、両手持ちに変わったり(また、銃に使用する弾も改造によって変化する)もする。見た目が変化するだけでなく、構えが安定することで、武器をはじき落とされる危険を減らす効果を生むかもしれない!?





▲◀ストックを装着すると構えが安定する。発射時の衝撃が吸収され、連射が可能になる。

DINO CHECK!

▶倒すために撃ち続けるか、逃げるために眠らせるか?



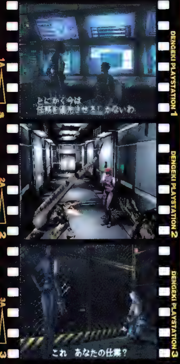
眠らせて…殺すか? それとも逃げるか?

「恐竜」を倒すには、大量の銃弾を必要とする。また、逃げる場合は麻酔で相手の攻撃能力を無力化することが重要になる。





▲眠らせれば、先制攻撃で倒しやすくなる。◀ちなみに、麻酔弾自体には攻撃力はない。



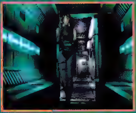
『DINO CRISIS』開発プロデューサーインタビュー



三上真司［みかみ・しんじ］●『バイオ』シリーズの生みの親として知られるカプコン開発プロデューサー。『DINO』で3D･ACTの新たな恐怖を表現する

三上真司氏が語る『DINO』の魅力とは?

三上：恐竜を眠らせて、その間に逃げるっていうのがゲームの基本になります。でもそれは、あくまで基本であって、自分よりも強い恐竜を、眠らせてやり過ごしたほうが賢いというだけのことです。強力な武器とかを手に入れて弾があるうちは、バンバンぶっ倒していってもいい。やっぱり、撃ちたい、倒したいっていう欲求も出てくると思うんで、それはストーリー全体の流れのなかで、逃げることとのバランスとかメリハリを考えて調整しています。『DINO』は進めば進むほどおもしろいですよ。背景も含めてすべて3Dにするっていうなかで、開発がどんどん進むにつれて、スタッフも一緒に盛り上がっちゃったんです。だから、いい意味で中盤以降になるとすごく追熱していきますよ。中盤の峠を越えると、あとはもう一気に！　って感じで。演出的には、3Dになってカメラをいろいろ動かせるんで、演出がより“動的”になって、作り手としては、やはり楽しいですね。実際に動いている画面を見てもらったらわかると思いますけど、カメラの演出っていう点では『バイオ』より上ですね。恐竜に追われてる通常画面でも、背景が後ろにバーッと流れていったりするし、デモシーンとかストーリーを語らせる会話部分とかも、いろいろなアングルから、いろいろとカメラを動かして見せることができるんです。とにかくグイングイン動きまくりますよ。期待して待ってくださってるユーザーさんには、そういった演出部分も見てもらいたいですね。



調合により新しい薬品を作成する!

レジーナは化学薬品の知識があり、薬を調合することができる。この能力は、ダメージの回復や危険の回避など、さまざまな局面で使用する。特に重要なのが調合による麻酔弾の作成で、「恐竜」の攻撃能力を麻酔によって無力化することができるのだ。“逃げる”という場面がかなり予想されるこのゲームでは、相手を“眠らせる”という手段が最も有効な戦略の1つ。もちろん「恐竜」を倒すこともできるが、その場合多くの銃弾を消費することになるだろう。



◀麻酔弾で眠らせたあと、先制攻撃が可能だが、一発喰らわせると相手は起きてしまう。



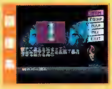
◀調合の割合で、効果が持続する時間が違う。



▼調合のボリューム（比率）は任意に決定できる。

回復or麻酔系のアイテムを強化!

ゲーム中に入手することができる“調合用の薬品”。この薬品と、ほかのアイテムを調合することで、そのアイテムの効果をさらに強力なものにすることができるぞ。



▶回復系のアイテムを生成、強化する。



▶麻酔系のアイテムを生成、強化する。



◀調合素材を組み合わせて、強力なアイテムを作り出していく。

DINO CHECK! 血を止めなければ体力は減り続ける!

『DINO～』では、「恐竜」の鋭い爪などの攻撃によって受けた傷の出血を、早急に止血剤で止めなければ、徐々に体力が減っていってしまうのだ。出血によるダメージがあることで今までのゲームとは違った、さらに慎重な行動が要求される。



▲ラプトルの激しい攻撃を受けるレジーナ。



◀こうなるともう危険！　早く出血を止めなければ!

この止血剤が超重要だ！



▶『DINO』では止血剤の存在が、かなり重要になってくる!?

「お〜い、早く来いよ!!」

——新しい学園生活が始まる



私立ジャスティス学園 NEKKETSU SEISYUN NIKKI 熱血青春日記2

ここが変わった! 押さえておきたい3大要素

「2」になって驚くべきパワーアップを果たした本作。今回は前作のエボリューションモードをもとに再調整され、ますます遊びやすくなった格闘パート、自分だけのオリジナルキャラが作れる熱血青春日記、そしてポケステにダウンロードして遊べる『ポケジャス』の3大要素に焦点を当てて紹介するぞ。

① 格闘パートが充実



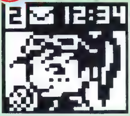
▲2人の新キャラと新技の追加で、さらに戦いが熱い!

② 熱血青春日記がより楽しく

▼熱血クラブキャラの登場で、学園生活がますます楽しくにぎやかに



③ ポケステ対応



▲お気に入りキャラとメール交換などが楽しめる!

新キャラから『ポケジャス』まで…

発売直前!! 『熱血青春日記2』の魅力を徹底解明

対戦ACT 私立ジャスティス学園 熱血青春日記2	6/24 (予)	▶カプコン
		▶¥5,800
		▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応)、PS(10ブロック)、MT

いよいよ発売が目前に迫った『熱血青春日記2』。発売直前の紹介となる今回は、前作から大幅にパワーアップした本作の魅力をまとめて徹底的に大紹介するぞ!

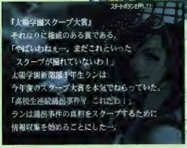
  ※画面は開発中のものです。

ここが変わった 格闘パート

2人の新キャラと新技でますます熱く！

『熱血青春日記2』の格闘パートには、太陽学園の新聞部員である「ラン」と五輪高校水泳部のエース「流(ながれ)」の2人の新キャラが参戦！ さらに、旧キャラにも新技が追加され、これまでより熱い戦いが楽しめるようになった。また、ゲームバランスも前作に再調整がほどこされ、グーンと遊びやすく改良されているぞ！





▲再調整された格闘パート。細かい不満点も修正され、戦いに熱中できるぞ。

◀新キャラにも、それぞれ専用のストーリーが用意されているぞ。

ここが変わった格闘パート その1 スクープを夢見る 新聞部員「ラン」が登場！

ランは新聞部員らしく(？)、カメラのフラッシュで目をくらます「フラッシュ攻撃」や学校新聞を投げつける「号外」など、カメラや新聞を使った技がメインになっている。ツープラトンは、パートナーが攻撃している相手を激写する「スクープ撮影」。熱い記者魂で、相手をKOだ。



▶みんなで仲良く記念撮影。しかし、この後……。



▲ランのフラッシュ攻撃と流の技の激突だ。



◀フラッシュ攻撃で対戦相手を撃墜！



ラン

ここが変わった格闘パート その2 無口でクールな 水泳部員「流」が参戦！

流の技は、ジャンプで相手に突撃する「飛び込み」や平泳ぎのフォームから攻撃する「平泳ぎキック」、空中を泳いで往復する「個人メドレー」など、得意の水泳を生かしたもの。ツープラトンは、パートナーと相手の3人でシンクロを演じ、なぜかダメージを与えてしまう「シンクロナイズドアタック」だ。



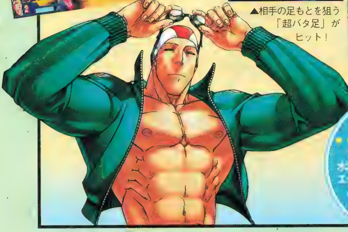
◀3人でシンクロを演じる流のツープラトン。なぜ敵だけダメージを受けるのか？



▲相手の足もとを狙う「超バタ足」がヒット！



▲平泳ぎのフォームから攻撃する「平泳ぎキック」。



流

ここが変わった格闘パート その3 強力でドハデな 新技を追加

「新キャラなんかに負けてられねえ！」とばかりに、6人の旧キャラたちにも、新たな完全燃焼アタックが追加されたぞ。どの技も豪快かつ強力なので、旧キャラに愛着のある人もこれで安心！ どのキャラでプレイするか、悩みどころだね。



▲空中で静止したまま、腕を振り回して攻撃する豪快な技。



▲相手との軸をずらし、強力なスライディングで突進！



▲巨大な雷柱を発生させる技。この後はエアバーストへつながるぞ！



▶相手に急接近し、ガッツアッパーの連打をくり出す技だ！

ここが変わった青春日記 生まれ変わって ますます 遊びやすく!!

1年間の学園生活を通して、自分だけのオリジナルキャラを作ることができる「熱血青春日記」も、もちろんパワーアップ。自分のキャラに愛着がわく顔パーツ増加や、定期試験のリニューアルなど、遊びやすく、親切な変更がされているのだ。

メニューも見やすく



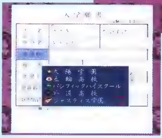
▲パラメータがグラフ表示になり、能力もひと目で確認できる。

ここが変わった青春日記 その1 顔パーツが大幅増加！

前作では、部分ごとに10種類ずつしか用意されていなかった顔パーツも各30種類と大幅に追加！ これなら､せっかく作ったキャラが友だちと同じ外見になってしまい、ガッカリすることもなくなるはず。また、前作ではストーリー上不可能だった「ジャスティス学園」への入学も可能になり、登場するすべての高校に入学することができるようになった。より自分好みのキャラを作れるようになったぞ。



▲大幅に追加されたパーツで、本当に自分だけのキャラが作れるようになったぞ！



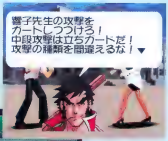
◀ついに「ジャスティス学園」への入学が可能に！ ストーリーはどうなるのかな？

ここが変わった青春日記 その2 「新」定期試験を採用!!

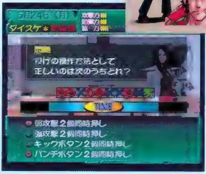
前作では基本操作説明の意味合いが強かった、定期試験。今回は熱血隼人による、対人戦で役立つ高度なテクニックを練習できる試験や、響子や英雄による、クイズ形式の試験が追加され、バリエーション豊かな試験が楽しめるようになった。また、試験で高得点を出せば、先生たちの評価も上がるので、響子との恋愛イベントを狙っている人はがんばろう。もちろん、熱血隼人や英雄とのイベントもあるぞ。



◀熱血隼人との試験も健在。あのセリフまわしにも、さらに磨きがかかった。



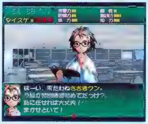
▲実技試験の課題も大幅に追加され、操作の基本から対人戦における高度なテクニックまでを学べる。「熱血青春日記」をクリアする頃には、キミも上級者（かも)！



▶クイズは、『熱血青春日記２』に関する問題がメインだ。

ここが変わった青春日記 その3 熱血クラブキャラの登場で新イベントがめじろ押し

「熱血青春日記」には、主人公が入部するクラブに所属する、「熱血クラブキャラ」が新登場！ 将馬やロベルトのように対戦に使えることはないけど、それぞれのキャラとのイベントが豊富に用意されていて、学園生活を彩ってくれるぞ。もちろん、今までのキャラたちとの新イベントも大幅に追加！ キミの学園生活には、どんなイベントが待っているのかな？



◀クラブには、それぞれ専用のクラブイベントが用意されているぞ！



▲クラブによって、増減するパラメータが異なるので慎重に。



▼各キャラのイベントも大充実。お気に入りのキャラとの思い出を作ろう！





ここが変わった 青春日記 その4

2つのミニゲームで完全燃焼!!

太P戦などでプレイすることができるミニゲーム。『熱血青春日記2』には、2つのミニゲームが追加されている。「決戦！ 炎のスプリント」は対戦相手と100メートル走のタイムを競うミニゲーム。伸縮するスピードメーターにあわせてタイミングよくボタンを押していくタイプなので、連打が苦手な人も気軽に楽しめるようになっている。「Doki-Waku-Dance」は、パートナーと交互にダンスを踊るミニゲーム。パートナーが踊ったときに表示される順番どおりにボタンを押していくようになっているぞ。



▲パートナーのダンスを覚えてリズムよく踊ろう。



◀これらのミニゲームは、五輪祭でもプレイ可能だ。

もちろん

前作のミニゲームもプレイ可能

もちろん前作に登場した4つのミニゲームも遊べるようになっている。前作では、将馬やロベルトといったキャラを操作したけれども、今回は自分が作ったキャラ自身でプレイできるになった。ますます自分のキャラへの思い入れが深まって、熱いプレイが楽しめるよね。また「将馬のホームラン競争」では、球に緩急がつくなど、それぞれのゲーム性も上がっているぞ。



◀スーパーサーブでターゲットを粉砕しよう。



▲10球のうち何本ホームランを打てるかを競う。



▲某テレビの企画のように、全ターゲットを打ち抜く。



▲ハラハラドキドキPK戦。サドンデスなら興奮も2倍。

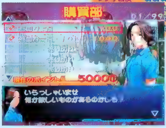
ここが変わった 青春日記 その5

おまけ要素も大充実!!

「熱血青春日記」には、2人のプレイヤーが協力して対COM戦を行い、その対戦結果から委員長が2人の相性を診断してくれる「委員長の相性診断コーナー」と、各ゲームモードをプレイすることで獲得できるポイントで、トレーディングカードやキャラの新コスチュームなどを購入することができたり、ゲームをクリアすると記念カードをプレゼントしてくれる「購買部」が追加された。「熱血青春日記」ならではの協力プレイの重要性がますます大きくなり、アイテムを集める楽しみが増えたのだ。



▲「相性診断」は、高度な技術より2人の息のあったプレイが重視される。



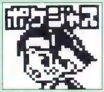
◀購買部では、いろいろなものが買える。店員は、なんとバツのお母さん。

ここが変わった

ポケステ対応!!

うれしハズかしメール交換

「熱血青春日記」でエンディングを迎えたキャラとメール交換したり、ミニゲームで遊んだりして、好感度を上げたりできるぞ。



時計モード メールはまだかな？

時計モードは、お気に入りのキャラを表示させておくことで自然に好感度を上げることができる。また、好感度が高いときにはメールが届いたり、デートのお誘いがきたりする。メール交換やデートで仲良くなると、何かいいことが起こるかも？



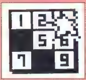
▲バツからデートのお誘いが……どうする？

ゲームモード 4つのゲームが楽しめる

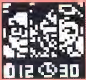
このモードでは、「将馬のめざせDr.K」「流のとびこみ世界一」「ランのいただきシャッターチャンス」の3種類のミニゲームが楽しめる。また、プレイしたミニゲームのスコアに応じて、ポイントがもらえるのだ。ポイントはデートにも必要になるぞ。



▲ミニゲームは、単純だが楽しいものばかり。



▲ボールを投げてパネルを抜く「Dr.K」。



▲スクープ写真を狙う「シャッター〜」。



▲演技をきめろ！「とびこみ世界一」

カード交換 キミは何種類集められる？

カード交換モードは、「熱血青春日記」をクリアすると購買部からプレゼントされる記念カードを交換できるモード。新たに別のキャラをクリアすれば、新しいカードをもらえる。記念カードはプレイするポケステによっても、もらえるものが異なるぞ。



▲キミのポケステには、どんなカードが登場するのかな？



カプコン
プロデューサー
稲船氏のコメントで判明！

これまで秘密だった部分が
トロンにコブン

ロックマンDASHシリーズ





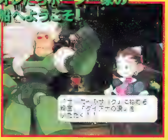
ACT	トロンにコブン	7/15	▶カプコン
			▶￥5,800
		▶MC（ブロック数未定） PS（5ブロック）	

ボーン一家の本拠地ゲゼルシャフト号の内部や主力兵器グスタフに関する最新情報をキャッチ！プロデューサー稲船氏のコメントも交えてお届けしよう。

ボーン一家の秘密 その1 ゲゼルシャフト号の内部を大公開！



オレたちボーン一家の船へようこそ！



▶ゲゼルシャフト号の内部には、いくつもの部屋がある。それらを順に紹介していくので細かくチェックだ。

ゲゼルシャフト号とは、空賊ボーン一家の本拠地になっている大型飛空艇のこと。ここには数多くの部屋があり、コブンたちが様々な仕事に従事しているぞ。この飛空挺をメインにゲームは進行していく。出撃するステージの選択や兵器の開発、コブンの特訓といった行動は、すべてここで実行するのだ。

稲船氏コメント　隅々まで見て回ればいいことが！

ゲゼルシャフト号の中もけっこう楽しげに作ってありますよ。ミニゲーム的なのもあるし、それに会話をすることで発生するイベントなんかもあったり…。本当にギッシリ盛り込んでありますので、隅々まで見て回ってほしいですね。ただ見て回らないとゲームが進まないということはありません。たんに出撃を繰り返してステージをクリアしていくだけでも最後まで行けるようになってます。自由度はかなり高くなってますので、それぞれの遊び方で楽しんでもらえたらうれしいです。



司令室　出撃、偵察などが実行できる



▶「見回り」を実行すれば、ほかの部屋に移動できる。

「出撃」や「偵察」といった空賊活動の中心的なコマンドが実行できる司令室。ここにはコブンの中でも優秀な面々が集まっているようで、プレイに役立つ情報が入手できるだろう。そのほかデータのセーブやポケステにミニゲームをダウンロードする作業もここで実行できる。



いざ出撃!!
▶ステージへと進みたいときは、「出撃」を選択後、行きたいステージを決めればＯＫだ。

●「偵察」を実行してアイテムを入手

「偵察」とは各エリアにコブンを１体ずつ派遣し、アイテムを捜索させるコマンド。探索でしか入手できないアイテムもあるらしいが…。



▲「出撃」を実行する前にコブンを派遣しておく。最高３体まで。



▲ステージ終了後、母艦に戻ると派遣したコブンが帰ってくる。

開発室　グスタフの改造はここで！

ここでは「開発」のコマンドを使用して戦闘用ロボット、グスタフの強化パーツを製造することができるぞ。製造できるパーツは防御力を上げる強化アーマーやダメージを回復するアイテムなど。武器なども作れるようだがくわしいことはまだ不明。一体どんなパーツが製造できるのかな？





▶研究が行き詰まっているコブンに、あるアイテムをあげると……？

◀賢そうなコブンが何か悩んでいる。話を聞いてみると道が開けたり!?

食　堂　食材を集めて新メニューを開発

食堂では料理の開発ができる。美味しい料理を食べると、コブンのサボリ度が上昇しづらくなるみたいだぞ。料理の作成方法は秘密だけど、やはり開発するには材料が必要になるハズ。出撃したらお金と同時に材料になりそうなモノも調達だ。



◀とことんまで料理を追求してみるのも楽しみ方の1つ。鉄人の称号がもらえるかも!?

続々明らかに!!



▲戦闘ロボット、グスタフの性能を徹底分析！ 指揮弾システムの詳細や、その使い道なども紹介していくぞ。

空賊ボーン一家の長女トロンちゃんと総勢40人のコブンたちが、捕らわれの兄弟たちを助けるために大奮闘！ ACT、PZG、RPGなどジャンルの異なる様々なステージに挑んでいくバラエティACT『トロンにコブン』。今回は最新情報と同時にカプコンのプロデューサー稲船氏のコメントをお届けだ。ちなみに右のイラストは製品版のジャケット。こちらもチェックだ。



●カプコン開発プロデューサー **稲船敬二氏**



『ロックマン』シリーズすべてのタイトルに携わっている「ロックマンの父」とも言うべきプロデューサー。代表作は『ロックマン』シリーズ全般ほか『バイオハザード2』など。また最新作『鬼武者(仮)』でもプロデュースを担当。

倉庫　アイテムを管理



▲使い道のわからないアイテムは、倉庫で鑑定してもらおう。

強奪してきたアイテムは倉庫に保管される。ここでは未知のアイテムを鑑定したり、売却したりすることができるぞ。ステージをクリアしたら、真っ先に戦利品をチェックしよう。

会議室　作戦をチェック！



▲作戦参謀とも言える頭のいいコブンもここにいるぞ。

出撃前の作戦会議が行われる部屋。ここには固有の行動コマンドはないが、わりと頭脳明晰なコブンが揃っている。話を聞くだけでも、かなりの情報が入手できるはずだ。

特訓部屋　コブンを鍛えて能力値をアップさせよう！



▶担当のコブン。愛ある特訓を目指している。

特訓には攻撃能力をアップするものと、すばやさをアップするものの2種類がある。どちらもミニゲーム方式になっていて、そこでのノルマをクリアすることで能力値がアップするぞ。このほかポケットステーションでもコブンを育てることができる。

爆弾を投げて標的を倒せ!!



◀攻撃能力を上げる特訓。爆弾を投げて画面奥の標的を倒すアクションゲームだ。

注文に従って素早くボタンを押せ!



▶すばやさを上げる特訓。注文されたら素早く画面下のコマンドを入力だ。

おしおき部屋　サボリ度の高いコブンはおしおき！



▶泣いても遅い！ おしおきのスタートだ。

ゲームを進めているとコブンたちの「サボリ度」というパラメータが上昇。これが最大になると、コブンに命令することができなくなるぞ。おしおき部屋は、そ〜んなコブンの根性を叩き直す場所！ 3つの仕掛けを起動させ、しっかり反省させよう。



●トゲトゲ　●炎　●おもり

▶コブンのサボリ度を下げるため、心を鬼にして取り組もう。



もう さぼりませ〜ん

コブンの育成法と、それぞれに備わっている特殊能力について

コブンのパラメータのうち「攻撃能力」「すばやさ」「かしこさ」は特訓部屋やポケステなどで上げることが可能。でも「特殊能力」は、何か条件を満たさないと覚えないらしいぞ。「特殊能力」は大きく分けて戦闘で役立つものと船内で役立つものの2種類。その内容は極秘！



強くなれるかなぁ〜



◀コブンのパラメータ。特殊能力もコブンごとにあり、全40種類だ。

▶ポケステのミニゲームで獲得したポイントによりコブンが成長！

稲船氏コメント　コブンの特殊能力は実にさまざま

ゲゼルシャフト号内での会話によってパラメータがアップする場合もあるんですよ。探して楽しんでもらうため、特殊能力はほとんど「？」にしてあります。でも想像すればわかっちゃうかも（笑）。ゲームを進める上で直接的に役立つ能力を持つヤツと、オプション的なヤツがいます。40体全部を育てないとクリアできないわけじゃないですが、できるだけ多くを育ててほしいです。





ボーン一家の秘密 その2 主力戦闘ロボット、グスタフの

メカニックの天才トロンちゃんが設計、開発を担当したボーン一家の主力戦闘ロボ、グスタフの性能を徹底分析！　そのアクションはもちろん、主な操作方法など具体的な部分にも迫っていくぞ。グスタフにはACTステージ、改装型のグスタフタンクにはPZGステージで乗り込むことになる。それぞれ装備やアクションなどが異なるので、しっかり使いこなせるようにチェックしておこう。


▲グスタフは６体のコブンを連れて行動することができる。

●開発室で改造することも可能！

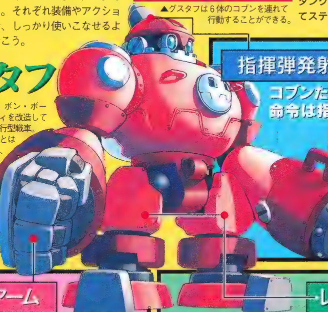
ゲゼルシャフト号の開発室でパーツを製造することにより、グスタフをパワーアップすることができるぞ。開発できるパーツは武器（左腕用ショット）、アーマー（装甲を強化しダメージを減少）、タンク（ダメージ回復のエネルギータンク）などだ。ムダなく開発してステージ攻略に役立てよう。



◀コブンの特殊能力を開花させれば開発できるパーツが増えるかも！

グスタフ

ボーン一家の末弟、ボン・ボーンのプロトタイプボディを改造して完成させた万能２足歩行型戦車。重量感のあるフォルムとは裏腹に意外と身軽で、障害物を跳び越えたり軽快に走りながらの攻撃なども得意。格納にも場所をとらないというトロンちゃんの思いやりが光る設計。



指揮弾発射装置

コブンたちへの命令は指揮弾で！

指揮弾とはその名のとおり、コブンたちを指揮する弾丸のこと。フィールド上に調べたい物があるとき、それに向かって指揮弾を撃ち込むと、コブンたちが駆け寄って代わりに調べてくれるぞ。怪しい場所を発見したら、指揮弾を発射して確認するよう


▲Ｒ２ボタンを押し続けると照準が出現する。


▼Ｒ２ボタンを押したまま○ボタンで、指揮弾が発射されるのだ。


▲指揮弾が当たった地点にコブンたちが駆け寄り調査してくれるぞ。

ライトアーム

障害物を持ち上げ道を切り開け！

特定の障害物に密着したまま△ボタンを押すと、その障害物を持ち上げることができるぞ。持ち上げた状態で再び△ボタンを押すと、投げることができるのだ。これは攻撃にも使えそう。


▶小さな物は右手で、大きな物は両手で持ち上げるのだ。

レッグ

段差はジャンプで跳び越えろ

✚キーの上下で前進、左右でスライド移動が可能。また✕ボタンでジャンプもできるぞ。移動攻撃やジャンプ攻撃といった操作を会得すればACTステージもラクに突破できるはず。



▶段差などで行き詰まったらジャンプ！　新たな道が開けるだろう。

レフトアーム

邪魔者たちは強力ショットでやっつけろ！

左腕のショットは○ボタンで発射することができるぞ。攻撃力は小さめだが、連射力があるため使い勝手はバツグン。邪魔者を一掃だ！




◀敵を倒すとディフレクター（お金）になる。容赦するな。

強奪、攻撃、調査にお笑い!?　指揮弾の使い道は多種多様!!

指揮弾はゲームを進めるためだけにあるものではない！　これはコブンたちの思いも寄らぬリアクションを楽しむオモシロ装備でもあるのだ。例えば指揮弾を犬に撃ち込んでみる。するとその犬に近づきはするけど、吠えられて逃げ帰ってきたり。またベンチに当てると座ることができなかったヤツが泣いていたりなど、コブンらしいリアクションが満載なのだ。もちろんお金やアイテムを対象物から奪い取ってきたりもする。いろいろと試してみよう。



◀怪しげな壁に指揮弾を撃ち込んでみると……ほ～らね。


◀犬に指揮弾を当てたところ。吠えられてしまい、大慌てで逃げ帰ってくる。犬は苦手？


◀ベンチに当てると、座れなかったコブンが地べたで泣きまくる。イス取りゲームなのかな？



▲敵に当てると必死にかじりついて動きを止めてくれる。命がけで働いてくれるのだ。



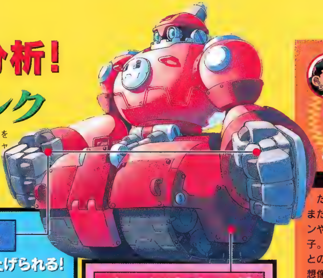
稲船氏コメント　いろんな物や場所を狙ってみましょう

指揮弾は調査だけが目的の装置じゃないんですよ。家の中に撃てば調べにいったりしますが、車とかに当てるとタイヤ盗んできたり動けなくしたり揺すったり……何をするかわかりません。とにかくいろんな所に撃ち込んで、そのリアクションを楽しんでください。コブンの１体に撃ちこめば、そいつをほかのコブンが追いかけ回すんですよ。これも楽しいですよ（笑）。



性能を徹底分析!

グスタフタンク



貨物やコンテナといった重量のある荷物を運ぶことを目的としているグスタフの運搬作業モード。両足をキャタピラに、左腕を通常の腕に改装してある。そのため機動力と攻撃力が犠牲になっているが、パワーはグスタフの2倍以上になっている。頭部はグスタフと同じなので指揮弾の発射は可能だ。

レフト・ライトアーム

巨大なコンテナも軽々と持ち上げられる!

コンテナに密着して◎ボタンを押すと持ち上げることができる。ただしその回数は1ステージで8回まで！　回数がゼロになる前にターゲットを母船まで運べばステージクリアだ。邪魔なコンテナを動かす回数も考えて行動だ。



●ターゲットコンテナ
◀1つのステージに4つ。持ち上げた状態で動ける歩数は10歩。



●ボーナスコンテナ
◀1つのステージに1つだが入手しなくてもOK。歩数は10歩。



●木箱
◀非常に軽く、持ち上げたまま何歩でも動くことができる。



●鉄コンテナ
◀非常に重く、持ち上げると動けない。横にずらして道を作れ。



▲ルールに従いターゲットとボーナスコンテナを入手。

キャタピラレッグ

超重量にも耐えるスグレモノ!

✜キーで前後左右に移動できるほか、⊗ボタンでジャンプも可能。コンテナの上に乗り、反対側へ降りてから……という行動もできるぞ。頭を働かせよう。



▶コンテナの上に乗れば、反対側へ行ける。柔軟に考えて取り組むこと。

●さらにこ〜んなメカも!　フェルケル

洞窟内を探索するＲＰＧステージではカメラを内蔵した小型ヘリ、フェルケルを操作することになる。指揮弾の発射が可能なので、コブンに命令しながら隅々まで探索だ。



◀狭い洞窟ではグスタフは使用できない。このフェルケルを使って調べていくのだ。



◀宝箱発見！　指揮弾を発射してコブンを向かわせよう。さて、その中身は？

電撃PS編集部に稲船氏現る!!

新緑の薫る『ロックマン』日和の5月某日。なんとカプコンの開発プロデューサー稲船氏が、等身大コブンを引き連れて編集部にやってきたのだ〜っ！　稲船氏は編集部で誕生したというウワサの「電撃コブン」の働きぶりを視察にきたとのこと。かつてない窮地に立たされた電撃コブン。こうなったらバースト覚悟の必殺、ゴージャス接待モード・オンだ……その後、彼らがどうなったかは次回のお楽しみ（?）。



チェック、チェ〜ック!!

◀電撃コブンの注目を浴びつつ、本誌Vol.109の色校をチェック！　間違いはないかなぁ、ドキドキ。





フム、フム……、おお〜っ!!

▲『トロンにコブン』をプレイして華麗なテクを披露！　だが電撃コブンは、その凄さに気づかず……。



なんと等身大コブンも見参!

◀等身大コブンの大きさは約1メートル。頭のボタンを押すとしゃべる仕組みになっているぞ。梱包されていた木箱もイカス。発売日や価格は未定なのだ。

またのお越しをお待ちしておりま〜す!

トロンとコブンの目指せ!! 借金返済！兄弟救出作戦 4コママンガ大募集!!

Vol.4

たくさんのマンガをありがとう。でも、まだまだ掲載されるチャンスは大いにアリ！　トロンやコブンたちの生活風景やコブン訓練時の様子。さらに戦闘時のエピソードや敵キャラたちとの珍騒動など、いろんなシチュエーションを想像して描いた4コママンガを募集中だ。キミの力作を楽しみに待ってるよん！

応募のキマリ

●サイズ／応募にはハガキを使用（封筒にハガキを入れるのも可）。マンガは天地14cm、左右6cmの中で描いてください●作品／必ず色を付けましょう。色はできるだけ濃く塗るように。また吹き出しなどの文字もハッキリ書くこと。●記入事項／郵便番号、住所、氏名（ペンネーム）、年齢、職業、電話番号、マンガのタイトル。

ネジ



▲埼玉県　白河勇魚さん：コブンの頭を押すと……しゃべるのです。きっと……。

極貧



▲秋田県　ぞうさん：肉の入ってないカレーなんて……カレーじゃないやい(涙)。

採用者にはプレゼントも!

掲載された方にはもれなくコブンの陶器製マグカップをプレゼント！　みんな楽しいマンガをドシドシ送ってね。



あて先は

〒101-8305（株）メディアワークス
DPS「トロンにコブン 4コママンガ」係

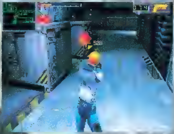
サイバネティック Cybernetic

自由度の高いアクションと重厚な物語が交錯する 3D-AVG!!

この『サイバネティックエンパイア』（以下ＣＥ）は、近未来を舞台にした３ＤアクションAVGだ。プレイヤーは対テロチームの隊長マックスを操作して、黒仮面ひきいる国際テログループとの激しい戦いを乗り越えねばならない。そして、謎の物体【CUBE】をめぐる数々の謎を解明していくのだ！　また、このゲーム最大の特徴とも言える「トラクタシステム」など、独自の要素も盛りだくさん。今回は、斬新なシステムの紹介を中心に、このゲームの魅力を鋭くチェックしていくぞ！



▲襲いかかる巨大兵器！　アイテムとテクを駆使せよ!!



▲画面左上のゲージがなくなってしまうとゲームオーバー。基本は先制攻撃だ!!



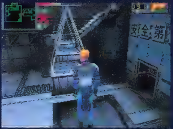
マクシミリアーノ・ブルーアム

冷静沈着なリーダー

国連カウンターテロチームの一員で、通称マックス。楽天家だが、任務にかかると冷静かつ沈着な判断力を発揮。仲間からも信頼されている。状況に応じたすばやい決断力で、危険な任務を確実にこなす。反面、恋愛に関しては優柔不断で、相手の気持ちにうとい。（CV：山崎たくみ）

敵を退け、フィールドを駆け抜けろ！

『CE』にはさまざまな敵が登場するが、もっともひんぱんに戦うことになるのが「アンプリトロン」と呼ばれる兵士だ。彼らは卓越した耐久力を持つサイボーグなので、ただ攻撃しただけではすぐに復活してしまう。完全に息の根を止めるには、まず遠くから攻撃を加え、ダウンしたら立ち上がる前に接近して、背後から銃で数発撃たねばならないのだ。一筋縄ではいかない敵との戦いが、このゲームならではの緊張感を生み出しているぞ。また、銃の弾数には限りがあるので、しっかりとした戦術も必要になるのだ。



▲フィールドはポリゴンで描かれた３Ｄ空間。狭い足場では微妙な操作が要求される。

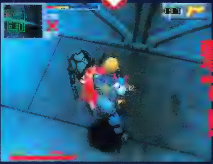


アンプリトロン

対局地戦専用に開発されたサイボーグ（人工生命体）。黒仮面のテロには必ず使用される。後頭部から伸びる脊髄からコントロールされていて、非常に耐久力が高い。倒すには、至近距離から脊髄へ弾丸を撃ち込み、完全に機能を停止させなければならない。

接近して





撃て!!

▲ある程度ダメージを与え、敵が倒れ込んだところにすかさず近づき、とどめの弾丸を撃ち込むのだ！　倒した兵士からはアイテムを入手できることも。

エンパイア EMPIRE

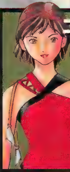
「トラクタシステム」の新鮮なアクションと、緻密で緊迫感あるストーリーが見事に融合した、3DアクションAVGが登場!! 今回はシステムの詳細とキャラを紹介!

3D・AVG Cybernetic EMPIRE サイバネティック エンパイア	8|5	▶日本テレネット／ウルフチーム
		▶¥5,800（CD 2 枚組）
	▶MC（1ブロック） AC（DS対応）	



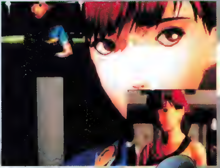
キャラクターデザインは吉富昭仁氏！

物語は、近未来を舞台に、国際テロ組織と対テロチームが激しい攻防を繰り広げていくというもの。謎の物体【CUBE】をめぐる戦いは、息もつかせぬ緊迫感にあふれているぞ。また、キャラクター・背景デザインには『EAT・MAN』（メディアワークス刊）でおなじみの吉富昭仁氏を起用し、独特の世界観を作り出しているのだ。



ニーナ・レベデワ 爆発物のスペシャリスト

マックスと同じチームに所属する、爆発物と射撃のエキスパート。明るい性格だが、多少がさつでわがままな面も。マックスのことを、憎からず想っているようだが……。（CV：桜井智）



◀オープニングやゲームの各所にはCGが挿入され、物語をさらに盛り上げるぞ!!

藤堂はるか 複雑な家庭環境に生まれた女性

巨大財団「エリリサイト」の研究員で、世界的な考古学者でもある、藤堂義道の娘。複雑な家庭環境に生まれたせいか、いつも強がってばかりいるが、その内面は気弱で慎重な性格。また「エリリサイト」のエリート研究員、アンナの幼なじみでもある。果たして彼女は、物語にどう関与してくるのか……。（CV：渡辺久美子）



▶仲間と協力して、難関を突破していこう。展開によっては、操作するキャラが変わることも。



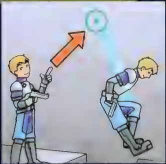
新感覚アクション「トラクタシステム」とは？

数ある『CE』の魅力の中でも、特に目を引くのが移動アイテムを使った多彩なアクション。壁に張りついたり、よじ登ったりできるほか、「トラクタシステム」を駆使すればさらに立体的なアクションが可能になる。「トラクタシステム」とは、壁に撃ち込んだ「パック」と自キャラの間に発生する「トラクタビーム」をワイヤーのように使うアクションのこと。高いところへ上がったり、遠く離れた場所へ瞬時に移動したりといった、変幻自在な動きを実現するシステムだ。使い方しだいで、アクションの幅がどんどん広がるぞ！



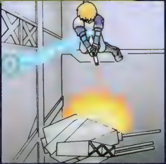
◀なんとも言えぬ操作感は一度ハマるとやみつきに。

Tractor1 自由に動け！



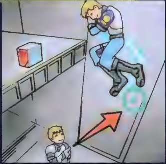
▲壁に撃ち込んだ「パック」を支点にして、空中に浮かんだまま移動できる。ジャンプで越えられない地形もラクラク！

Tractor2 多面的な攻撃！



▲頭上が弱点の敵に、真上から攻撃を仕掛けることもできる。「パック」をどこに撃ち込むかがポイントになるぞ。

Tractor3 かゆいところに手が届く！



▲「パック」を撃ち込んだ地点より、高い場所へも移動できる。ジャンプでは届かないアイテムも、ごらんの通り。

黒仮面 正体不明のテロリスト

出生、本名、年齢など、そのすべてが謎に包まれている不気味な人物。アーチャー、アダー、エイモスという黒仮面三人衆を率いて、冷酷非情なテロ活動を行っている。【CUBE】の奪取に異常な執念を見せるが、その目的は不明。マックスたちと対立する、テロ集団のリーダー。（CV：子安武人）

妖精と奇跡の人が造る惑星の物語



新着イラストと最新画面を一挙大公開!!

ピクシーガーデン PixYgardeN

妖精を育て、惑星を開拓する異色のSLG『ピクシーガーデン』。今回は、新しい5体の妖精のイラストを大公開!! さらに、気になるシステムをポイントごとに詳しく紹介していくぞ。

SLG	PIXY GARDEN ピクシーガーデン	秋予定	▶エスコット ▶価格未定
		▶MC(ブロック数未定)	

「妖精」「ガーデン」「惑星」…etc『PIXY GARDEN』

妖精

プレイヤーの主な目的は〝奇跡の人〟と呼ばれる人物となり妖精を育てること。妖精たちはガーデンという箱庭のような装置の中で、育成することになるぞ。プレイヤーは、その中に植物を配置したり、妖精に音楽を聞かせるなどして成長を見守る。



さまざまな姿・能力への 進化

すべての妖精たちは「白き妖精」と呼ばれる幼体から進化していく。進化すると姿や属性が変化し、それと同時に惑星に与える影響も変わってくるのだ。

属性によって変化する惑星への影響

星の環境は、妖精の属性(火、水、風、土)によって変化するぞ。例えば、水の妖精が多ければ水害が、火の妖精が多ければ火災が起きるという具合だ。全体のバランスを考えて妖精を育てることが重要なのだ。



▼妖精たちは星の環境に影響を与える〝モドゥス〟というアイテムを生み出す。

機嫌のよい妖精が起こす行動とは？

妖精にはパラメータとして「機嫌」が設定されている。この機嫌によって妖精の行動が変化するぞ。環境が妖精に適していれば機嫌がよくなり、〝モドゥス〟の作成や妖精が起こす奇跡「恵み」に影響するのだ。



▶どのように進化するかはプレイヤーの育て方次第。また、進化経路は複雑に分岐している。



▼進化樹と呼ばれる図で進化経路を確認することが可能だ。

［新しい姿へ進化する妖精たち］

ここでは、新たに入手した5体の妖精のイラストを公開するぞ。この妖精たちは「白き妖精」から進化した姿で、それぞれが特徴を持っている。また、これは進化のほんの一例にすぎず、まだまだたくさんの種類が存在するぞ。



◀同じ属性の妖精でも進化すると、こんなにも違う姿に変化するのだ。



爪原（ソウゲン）の妖精

見た目が「獣っぽい」という理由だけで土の妖精に分類されている。しかし、この妖精の力は研究中で不明な部分も多い。



踏泉（トウセン）の妖精

その姿を見ればわかるように水の妖精。だが、とある専門の学者によれば別の要素を含んでいる可能性があるいう説も。



投光（トウコウ）の妖精

特定の条件下でのみ生まれる火の妖精。奇跡の人は、この妖精から新たな進化の道があるのではないかと考えている。



大海（タイカイ）の妖精

穏やかな表情からは計り知れない力を秘めた妖精。最高位の妖精とされてきたが、さらに高位の妖精が発見されたとの報告もある。



焔線（エンセン）の妖精

進化を繰り返し、ある程度成長した火の妖精。愛らしい姿から好んでこの妖精を育てる者もいるが、環境に左右されやすく、扱いが難しい。

を解き明かすキーワードを大紹介!!

ガーデン

ガーデンでは、最大5体の妖精を同時に育てることが可能。妖精たちは、その中で歌ったり踊ったりして自由気ままに生活するぞ。また、音楽を聞かせたり、水辺に移動させたりするとさまざまな仕草を見せてくれる。



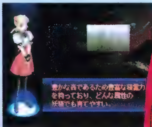
▲ガーデン内の植物などは自由に動かすことができる。妖精によい環境を作ろう。



◀ガーデンの環境によって、配置できるものの種類も違ってくるのだ。

惑星

妖精の成長の速度は、ガーデンの環境によって微妙に変化する。ガーデンの環境が妖精に適していれば育ちやすく、またその逆の場合もあるぞ。そのため、星の環境と妖精の属性とを見比べて、それぞれの惑星に合った妖精を育成することが大切なのだ。



ネレディ



▼プレイヤーのパートナー的な存在のネレディ。彼女が各惑星の環境や特徴を詳しく教えてくれるぞ。



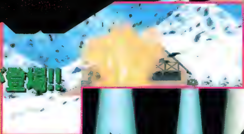
連打に賭ける男(女)の魂

スカパラのリズムに乗って、ナンセンスCGムービーと爆笑ミニゲームの暴風雨を体験してみよう!!

とんでもクライシス!

ACT	とんでもクライシス!	6/24	▶徳間書店 ▶¥5,800 ▶MC（1ブロック）、DS（AC非対応）





危機また危機の連続コンボ!! バシバシ連打＆サクサクリズムのACTが登場!!





ノリのいいサウンドに、ハイテンションのCGムービー。そしてこれでもか!!とばかりに詰め込まれた、爆笑モノのミニゲームの数々。何の変哲もない平凡なサラリーマン一家が巻き起こす大騒動を、ド派手な演出で楽しめる、新感覚爽快爆笑ACT『とんでもクライシス！』がまもなく登場するぞ！　このゲームには、肩肘張ったストーリーや、難解な操作法など一切ナシ。誰でも気軽に楽しめ、それでいてグイグイと引き込まれる、強烈な魅力を持った画期的ACT、それがこの『とんクラ』なのだ!!

音にまつわるインタビュー 東京スカパラダイスオーケストラ

INTERVIEW

ゲームを絶妙に盛り上げる〝スカ〟サウンド！ここではゲーム音楽を担当した「東京スカパラダイスオーケストラ」にインタビューだ！　今回出席いただいたのはNARGO、大森はじめ、北原雅彦の３氏（敬称略）。イベント情報も必見だぞ!!



絵を見て、センスがいいな！って…(北原)。

――皆さんゲームなさるんですか？

大森（以下大）：僕はもう、やります。すごく(笑)。ゲーム大好きですから。

NARGO（以下ナ）：取材やめて、ゲームやりに帰ろうかっていうくらいだから。さっきなんか泣いてたよ(笑)。

――今回は『とんでもクライシス！』の音楽担当ですね。

大：ええ。もうプレイしました。

北原（以下北）：プレイ前にプロデューサーさんから、絵を見せられて。あの頭から噴火してるみたいな絵。

――はいはい、ありますあります。

北：で、センスがいいなって思った。

N：僕は、昔はRPGとかをやってたんだけど、最近はただ楽しい、ACTみたいなのが好きで、こういうのをまさにやりたかったんですよ。

――じゃあこの話が来たときは……

N：ええ、嬉しかったです。



◀ゲーム音楽ということは、特に意識しなかったようだ。

――ゲーム音楽ということで、特に意識された点はありますか？

大：特にはないです。ただ、場面に合った音作りはしているかな。スピード感とか、緊張感とか。サウンド的にはスカパラの王道ですけどね。



東京スカパラダイスオーケストラ

'90年のメジャーデビュー以後、疾走し続ける日本有数の〝スカ〟バンド。メンバー構成は現在８人で、それぞれが楽曲を作り上げるというスタイル。また、ライブ活動にも精力的。

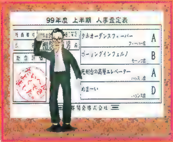
奇妙なムービーと…

ムービー×（かける）ミニゲーム!『とんクラ』の魅力を大公開 GO!!



ゲームを始めると、まずムービーでストーリーが紹介され、そこで起きたアクシデントをミニゲームで解決していく。無事クリアすればムービーの続きが流れ次の話へ…。という形でゲームは進行していく。このミョーなセンスのムービーと、やたらとテンションの高いミニゲームの連続が、『とんクラ』独特の魅力になっているぞ。

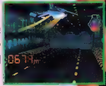
手強いゲームが満載!



4人のキャラとそれぞれにミニゲームが存在!

『とんクラ』は棚祭家の4人の家族がそれぞれ活躍する、全4章で構成されている。各章には複数のステージが存在し、順にクリアしていくのだ。ステージの最後にはゲームの成績も表示されるぞ。全部で26種類のミニゲームは簡単ながら奥の深いものばかり。その一部を紹介するぞ!!

障害物を避けて飛行せよ!!



タイトルは「トップがんもどき」。戦闘機を✚キーで、上下左右に操作して、通路内の障害物を避けてゴールを目指そう。なぜ戦闘機に乗っているかはプレイしてのお楽しみ!!

スノボで疾走、大雪原!!



強盗団の追っ手からスノボで逃走する「スノボ・ウィズ・ウルブズ」。敵の攻撃を左右に避けながら、華麗な滑りで一気に駆け抜けろ!!

けっこうマジメな(?) 物語 STORY

今日はおばあちゃんの誕生日。夜8時のお誕生日会のために、棚祭家の家族たちは家路を急ぐ。だが今日に限って大騒動が巻き起こり、彼らの行く手を阻むのだ。はたして家族は全員、無事におばあちゃんの待つ家に帰り着くことができるか!?



▲固い絆で結ばれた棚祭家の人々。ゲームでもチームワークが光るぞ!!

Cast



種男 巨大ゼネコン企業帝都開発に勤める一家の大黒柱。家族を背負って今日も戦う!!



悦子 種男の妻。少々あわて者なのがたまにキズだが、実はスポーツ万能。



ツヨシ 公立小学校に通っている、棚祭家の長男。やや夢見がちな肥満児。



リリカ 私立高校に通っている、いまどきな感じの女子高生。棚祭家の長女。

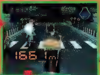
第一章 種男の章の流れを紹介!



◀工事中の事故で、巨大な鉄球がオフィスに乱入。ボタン連打で迫り来る鉄球から逃げ切るのだ!!



▲落石に当たって救急車で運ばれる種男。ここでは○×クイズに答えて早く意識を取り戻そう。



◀なぜか路上に飛び出す!バイクをかわしながらゴールを目指せ!!



▶地下鉄で帰宅しようとすると爆弾が!? 高速で通過するホームの駅員の指示通りにボタンを押そう。

危機また危機の連続! この後も様々な危機が種男を襲う!! 果たして種男は無事生還し、おばあちゃんの誕生日を祝うことができるのか? さらに、銀行で起きた事件に遭遇する悦子、驚くべきトラブルに巻き込まれるツヨシ、リリカの章へと続く!

悦子の章へ!!

INTERVIEW



収録曲は30曲ほど。なかには実験的な曲も入っていますね(大森)。

——何曲、作られたんですか?

北：30曲位…、でもジングル（効果音等）も入れるとすごい数になりますよ!

N：“音”のほとんどを作りましたから。

——中には実験的な曲もあるそうですね?

大：前々から模索していた、テクノスカというのを入れました。

——打ち込み?

大：いや、人力で（笑）。



◀早く完成版をプレイしたい! と。

——『とんクラ』の魅力ってなんだと思います?

北：種男（笑）。というか、普通のサラリーマンがすごいアクションしてるってセンスがすごく面白い!

N：究極のバカゲーだ（笑）。いい意味でね（笑）。

大：そうそう。また、操作が簡単というところで、絶対誰にでもできると思うんですよ。みんなにプレイしてほしい。曲も気に入ってもらえると嬉しいです。(終)



ご期待ください!!

SPECIAL LIVE 6月23日のイベントに5組10名様ご招待!!

このソフトの発売を記念した、スペシャルイベントが開催されるぞ! 会場は東京・六本木の「ヴェルファーレ」。このイベントに本誌読者5組10名をご招待! 生の「スカパラ」に触れてみたい人は、欄外の応募要項を読んで応募しよう!!



▶当日はミニライブのほか、制作者のトークショーや、ゲームのプレイも可能になる予定だ!!

応募要項：ハガキに住所・氏名・年齢を明記の上、〒101-8305 ㈱メディアワークス・DPS「とんクラライブ!」係まで。しめ切りは6月16日（必着）。当選者の発表は招待券の発送をもってかえさせていただきます。なお、開演時間は18時(終演19時30分予定)です。



チョロQ ワンダフォー！®



コミカルでファンタジックなレースが人気の『チョロQ』シリーズ最新作が登場!! 今まで以上にパワーアップした要素が満載で、ファンにはこたえられない内容なのだ。

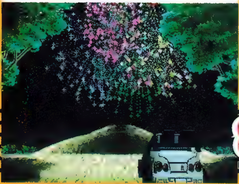
RCG	チョロQワンダフォー！	夏予定	▶タカラ
			▶¥5,800
		▶MC（1ブロック）	



シティからワールドへ、チョロQの冒険は"世界"に羽ばたく!!

続編が出るたびに新たな要素が追加されてきた『チョロQ』シリーズ。その最新作『チョロQワンダフォー！』は、今までの3作品をベースに「しゃべる」という要素を追加。チョロQ同士で会話することによってストーリーを進めていくというRPG風な作りになっているぞ。また、前作まではチョロQシティという1つの街が舞台だったけど、今回はいくつかの国を巡ってレースをしていく展開になった。雪道やダートコースなど多彩なコースレイアウトがシリーズの魅力だけに、どんな国やコースが登場するのか楽しみだね。そして『3』でも楽しみのひとつだった数々のイベントが、さらにボリュームアップしているという点にも注目だ。





えっ！チョロQにストーリーが？

なんと、この「ワンダフォー！」には、RCGには珍しくストーリーが存在する。といっても、魔王を倒しにいく…なんてのじゃなくて（今までのシリーズでは、最後のグランプリにいかにも最終ボス的な速さの敵キャラがいたけど）、なんだか意味ありげなストーリーなのだ。それは、前作で獲得したグランプリの優勝カップをうっかり壊してしまったチョロQが、その優勝カップを直すために旅立つというお話。このシリーズでは旧コースの復活が恒例となっているので、何か復活してくるかも。



▲「あ……」てな感じで、優勝カップを踏みつぶしたチョロQ。

もちろんレースもあるけれど

▶前作でもゲームの半分近くをイベントに費やしていたけど…。でも基本はRCG。チョロQらしい、白熱したレースはもちろん健在!!



◀複数の街や国が存在する今作では、他の場所に行くためにビザを入手する必要があるぞ。チョロQシティからチョロQワールドへ、物語は広がった。



今度のスケールはハンパじゃない

今度のチョロQは

チョロQがしゃべり始めた！

イベント数はなんと100!!

前作にもあった100個にも及ぶイベントは『ワンダフォー！』でも健在。当然、謎解きが必要なものもあるぞ。前作では看板にヒントが書かれていたけど、今作ではチョロQがしゃべることにより情報を収集したりして解くことになりそう。謎を解けば先に進めるだけでなく、クリアイベントの内容がスタンプ帳に記載されていくのだ。そして、このスタンプ帳にはさまざまな条件をクリアするとスタンプが押され、すべてのスタンプを集めれば、何かいいことが……？



▶このドラを鳴らすためには、あるパーツを装備することが必要。こんな謎解きが随所に用意されているのだ。



◀クリアしたイベントは、スタンプ帳で確認できる。イベントのコンプリートを目指そう。

会話&イベント チョロQに恋愛イベント発見！

今回のチョロQは「生き物」なので、会話することができる。会話によって情報収集したり、ギャルなチョロQとの恋愛イベント（？）なんてのもあるから、今までとは違った雰囲気で楽しめるぞ。また、恒例のミニゲームも充実していてサッカーゲームやビリヤードも遊べるので、レース以外にも楽しい要素が詰まっているのだ。



▲『2』でチョロQシティが登場してからというもの、もうなんでもありの世界になってきましたね。

サッカーで熱くなれ

ゲーム中に起こるイベントの中には、サッカーゲームが遊べてしまうものもある。これは2対2で対戦するフットサル形式で、先に3点先取すれば勝ち。このミニゲームに勝てば、何かご褒美がありそうだけど、勝つためには、チョロQの性能が関係してくるかも。サッカーゲーム用にパーツをチェンジする必要がでてきたりしてね。



▲レースだけではない楽しみがあるのも、いかにも『チョロQ』って感じ。



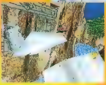
▲こういうミニゲームって、単純なほど燃えてしまうものです。

はね橋でコイン集め

らせん状の石道を登っていくと、はね橋を発見。このはね橋は、時間が経過するにつれてどんどん開いていくので、早く向こう側へ飛び移る必要があるぞ。でも途中にはチョロQコインがたくさん配置してあり、これをすべてGETしないとスタンプ帳にスタンプが押されないのだ。

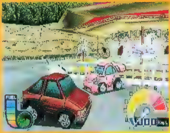


▶落ちないように、はね橋目指して登っていこう。



◀途中のチョロQコインも逃さずに取らないとね。微妙なテクニックが必要になりそう!!

遊園地でラブラブデート



◀遊園地では、ピンクのチョロQとデートできる!? 擬人化された『ワンダフォー！』ならではのイベント。

オプションパーツによって姿も変わるんです

チョロQの性能をアップさせるパーツは、『チョロQ』シリーズの魅力のひとつ。もちろん『ワンダフォー！』でも多彩なパーツが用意され、さらに新しく「オプション」と呼ばれるパーツが追加された。これはチョロQの性能アップに加え、外観を変化させるもの。このパーツを入手しないと先に進めないこともあるので、かなり重要なものになっている。今までのシリーズでは、さまざまな外観のチョロQを集めるコレクションという楽しみがあったが、今作ではフォルムの変化という点でも楽しめるぞ。



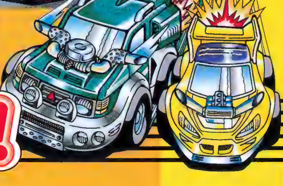
▲オプションのエアロパーツは、チョロQのスピードがアップする効果がある。



◀エアロパーツとジェットタービンをつけると……。



◀ジェットタービンのおかげで、いかにも速そうな感じ。



RPG仕立て!!



PS版『ジョジョ』に

2D格闘ゲームメーカーの雄、カプコンが贈る最新対戦ACT『ジョジョの奇妙な冒険』。アーケードに登場した直後のPS版の発表だっただけに、驚かされた読者も多いと思うが、今回はさらに驚くべき情報を入手したぞ。なんとPS版『ジョジョ』には、アーケード版にはないオリジナル要素があることが判明！　ここでは、その追加要素の秘密に迫っていこう。

対戦ACT	ジョジョの奇妙な冒険	夏予定	▶カプコン ▶価格未定
		▶MC(ブロック数未定)、2P対戦可	



完成目前!? PS版の最新画面も続々到着!!

新要素1 プレイヤーキャラの増加

強大な敵が参戦する！

ファンにとって一番うれしいのが、このプレイヤーキャラの増加。アーケードでも〝隠し〟で使えたやディオや、アーケードでは使用不可能だった中ボスのヴァニラ・アイスが、〝最初からプレイヤーキャラとして選べる〟ぞ。さらに、下の囲みの３人も登場することが決定！　ホル・ホースなどの原作の人気キャラや、マライヤの敵を磁石に変えるスタンド「バステト女神」が、どうゲームに反映されるのか、楽しみだ。



▲コミックスのような、AC版選択画面。このどこに彼らの姿が!?



ディオ

スタンド：ザ・ワールド

承太郎の曾祖父、ジョナサンの肉体を乗っ取った吸血鬼。時を止めるスタンドを操る闇の帝王だ。ゲームでも、その強さは本物！



ヴァニラ・アイス

スタンド：クリーム

ディオの忠実な部下にして、空間を削りとるスタンドを操る。アーケード版の、あの〝ガード不能の技〟を自分で使えるのか？

そのほかにも、彼らの名が！

- ホル・ホース
- マライヤ
- アヌビス神に取りつかれたポルナレフ

スタンド使い列伝

「スタンド使い」とは、超能力を具現化した「スタンド」と呼ばれる存在を操ることができる者のことを指す。ここでは、冒頭で紹介したディオたちを除く、プレイヤーキャラとなる10人のスタンド使いたちを紹介していくぞ。



空条　承太郎

スタンド：スタープラチナ

寡黙なる主人公

▲ゲームのもととなった、原作第３部の主人公。冷静沈着で、感情をあまり表に出さない。パワー＆スピード、そして正確さが自慢のスタープラチナを操る。



ジョセフ・ジョースター

スタンド：ハーミットパープル

老いに負けない戦士

▼承太郎の祖父で、原作第２部の主人公。お調子者で、どちらかというと知恵で勝負するタイプ。ハーミットパープルは、ゲーム中はムチ状の武器となる。



モハメド・アブドゥル

スタンド：マジシャンズレッド

行動派の熱血漢

▲寡黙な承太郎とは対照的で行動力があり、一行のまとめ役。生まれついてのスタンド使いで、鉄をも溶かす灼熱の炎を扱うマジシャンズレッドを操る。

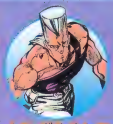


花京院　典明

スタンド：ハイエロファントグリーン

仮面の下に秘めた情熱

▼一見、クールで穏やかな性格だが、実は情熱家。ディオに操られ一時は敵となるが、承太郎に敗れて仲間に加わる。スタンドによる遠隔攻撃を得意とする。



J・P・ポルナレフ

スタンド：シルバーチャリオッツ

一行のムードメーカー

▲基本的には楽天家だが、妹を殺した仇を追うという宿命も背負っている。攻撃スピードならピカイチの剣を持ったスタンド、シルバーチャリオッツを駆る。

2つのオリジナル要素が発覚!



アーケード版でもステージ間のデモなどで、原作のストーリーを忠実に再現していた『ジョジョ』。だが、このPS版ではそのストーリー展開をさらに細かく演出した、「スーパーストーリーモード」が存在するのだ。具体的にはどんなことかというと、〝対戦ACT以外のゲームが用意されている〞ということらしい。今回、判明しているのは右の写真の2種類のミニゲーム。原作にもあった〝ダニエル・J・ダービーとのギャンブル〞を再現したものだ。ほかにも何種類か存在し、対戦ACTの合間に挿入されていく形になるようだ。こちらも続報が入り次第、順次紹介していくぞ。





AC(アーケード)版でもおなじみのマップ画面



これは室内？はたして ここは？

▲▶対戦ACTに別の要素を組み込むのは、もはやコンシューマ版カプコンゲームのお約束!?　右の2枚の写真もPS版のものだが、アーケードでも使われているステージ間のマップ画面に加え、なにやら屋内のマップらしき画面もある。もしかすると、自分で移動先を選べるAVG的な要素もあるとか？　これなら、予想外の敵との遭遇もあり得そうだ。



◀▲ダニエルとは、力ではなく知性で勝負！　負けると、原作のようにコインにされてしまうのか？　ある意味、対戦ACTより難しかったり……。

ダニエルとの賭博(ギャンブル)真剣勝負！

新要素2 スーパーストーリーモードの追加

AC(アーケード)版『ジョジョ』はこんなゲーム

『ジョジョ』が普通の2D対戦ACTと一線を画すところは、なんといっても原作の[illegible]"スタンド"の存在だろう。このスタンドは、プレイヤーの[illegible]でオン・オフが[illegible]、オン時とオフ時で[illegible]が大きく変化したり、[illegible]。また、スタンドを[illegible]して、本体＋スタンドという[illegible]。もちろん「[illegible]ACTは初めて」という[illegible]ファンも、[illegible]コマンドなどの[illegible]シンプルに[illegible]てフォロー。そんな[illegible]なバランスを持つゲームなのだ。



ジョジョの奇妙な冒険

イギー

スタンド：ザ・フール

誇り高き〝野良犬〞

▼コーヒーガムが大好きな、野良犬たちの帝王。正真正銘の犬だが、変形したり、地面に潜ったりとトリッキーな動きが特徴のスタンド、ザ・フールを操る。



ミドラー

スタンド：ハイプリエステス

紅一点の妖しい踊り子

▼ゲームに登場する、唯一の女性キャラ。有名なスタンド使いで、鉱物になら何にでも化けることができる。ゲームでも、さまざまな鉱物で攻撃する。



チャカ

スタンド：アヌビス神

剣に選ばれし男

▼チャカは、剣が本体のスタンド、アヌビス神に取り憑かれているだけ。アヌビス神は相手の動きを見切ることが得意で、ゲームでも相手の技を学習するぞ。





呪いのデーボ

スタンド：エボニーデビル

全身傷だらけの呪術師

▲アメリカインディアンの呪術師という肩書きを持つ殺し屋。恨みのパワーがそのまま攻撃力になるスタンド（ゲーム中では遠隔操作可能な人形）を持つ。



アレッシー

スタンド：セト神

残虐な殺人狂

▲弱者を、斧やマシンガンでいたぶるのが趣味の変人。影のスタンド、セト神は、取り込んだ相手をスタンド能力ともども若返らせることができる。



このほかにもまだまだ強敵(ライバル)が!!



走る！ 跳ぶ！ 巨大ロボを自由に操縦できる期待の3D・ACTの見どころを大公開!!

リモートコントロールダンディ




ジェットロボ ヴォーダン

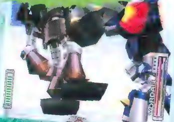
3D・ACT	リモートコントロールダンディ	7/22（予）	▶ヒューマン
			▶￥5,800（予）
		▶MC（1ブロック）、DS（AC非対応）PS（ブロック数未定）	

ロボットアニメのような世界観と、斬新なシステムで注目を集める3D・ACT『リモートコントロールダンディ』。今回は新ロボットやシナリオをバッチリ紹介するぞ。要チェックだ！

ヴォーダンが使う多彩な必殺技の数々！

ロボットアニメの定番といえば、強力無比な必殺技！ もちろん、このゲームに登場する各ロボットにも数多くの必殺技が用意されているぞ。これまでの記事でいくつかの必殺技を紹介してきたが、ここでは新たにヴォーダンが使う3つの必殺技を紹介しよう。どれも破壊力バツグンで、敵をなぎ倒してくれるぞ。

ブースト・フック



▲ジェット噴射を利用して、強烈なフックを繰り出す必殺技。この技をまともに食らった敵は、例外なく吹っ飛ばされる。

トルネードアーム



▼両腕を高速回転させることによって、パンチの威力をアップさせる必殺技。腕を発射するシャトルパンチと併用することも可能だ。

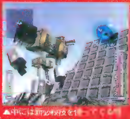
ゴッド・アッパー



▲しゃがんだ状態から、勢いをつけてアッパーを繰り出す。威力は高いが、そのぶんスキが大きいのが難点。

敵ロボットもパワーアップ！ 新ロボット5体を紹介!!

敵の怪ロボットは、毎回新しいタイプのモノが登場するわけではない。中には倒されても、新たな武器を搭載したり、性能を強化して、再びヴォーダンに戦いを挑んでくるモノもいるのだ。一度倒したからといって油断できないぞ。



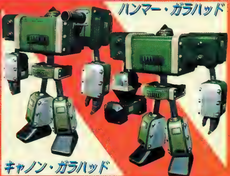
▲中には新必殺技を[illegible]ロボットもいるのだ。

ディーゼルロボ ガラハッドタイプ

ウォーダンを倒すために送り込まれた新型の怪ロボット。ディーゼルエンジンを搭載し、高い格闘能力を持っている。右の2体を見ればわかるように、新たな武器を搭載して、何度もヴォーダンの前に現れる。



▶必殺技"稲妻掌砲"がヴォーダンを苦しめる!!



ハンマー・ガラハッド

キャノン・ガラハッド

総数60以上！ 特徴的な３つのシナリオを大紹介

このゲームは、複数のシナリオ（ミッション）で構成されていて、それぞれ与えられる任務を達成すればクリアとなる。そして、そのシナリオ数は、60以上も用意されているのだ！　内容も実に多彩で、敵ロボットの撃破はもちろん、爆弾の運搬作業や暴走カーの破壊、火災現場からの一般市民の救助など、趣向を凝らしたものが多い。そこで今回は、そんなシナリオの中から３つをピックアップして紹介。ちなみに、特定のシナリオではプレイヤーの行動次第（ある建物を破壊するなど）で、その後の展開が分岐することもある。



▶怪ロボットと戦うだけじゃなく、人命救助や治安維持も大事な使命の１つなのだ。

第９話　ヴォーダン立つ

世界でも有数の財閥〝王座〟の総帥である父・健吾からジェットロボ・ヴォーダンをプレゼントされた守（主人公）。彼はその日から鶏野警備隊のオーナーとなり、怪ロボットと戦うべく、操縦者としてのさまざまな特訓を受けていた。そんなある日、ついに怪ロボット〝モードル〟が鶏野市に姿を現した。ビルや家屋を破壊しながら、街を蹂躙するモードル。守は街の平和を守るため、モードルと戦うことを決意し、ヴォーダンとともに出撃するのだった。果たして、守はヴォーダンをうまく操縦し、怪ロボットを撃破することができるのか!?



▶ついに来たるべき日を迎えた守。だが、初出撃ということもあって緊張は隠せない。





ヴォーダン初出撃！

◀▲ヴォーダン出撃！　今こそ、その力をフルに発揮させるとき。被害が広がる前に一刻も早くモードルを倒すのだ。鶏野市の、世界の平和は守の双肩にかかっている！

第21話　高度50メートルの激闘

リモコンが壊れた？



◀注意されて、なおもリモコンを手放さない守に業を煮やした佐織先生は……。

怪ロボットの襲撃もなく、守は学校に通う平和な毎日を送っていた。だが、そんなある日、クラス担任の東野佐織先生に、ヴォーダンのリモコンを学校に持ってきたことを注意されてしまう。口論はいつしかリモコンの取り合いとなり、リモコンは、勢いあまって教室の窓から外に落ち、バラバラに……。しかも、その直後に怪ロボット出現の警報が!!　守は柳博士（ヴォーダンの設計者）に相談し、ヴォーダンの頭部に直接操縦装置を設置してもらった。そして、ヴォーダンに乗り込んだ守は、すぐに出撃するのだった。

そのとき怪ロボットが出現！



▲最悪のタイミングで現れた怪ロボット〝モードル〟。リモコンを失った守は、ヴォーダンの頭部に乗り込むことに。



ヴォーダンの頭部に操縦席が!!

▶このミッションではヴォーダンの頭部からの視点で操作することになる。いつもとはまったく操作感覚が違うのだ。

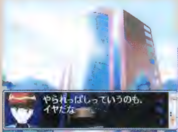
第22話　悪の城

地上げ屋の暴力に苦しむ人々

木造の家が立ち並ぶ日本情緒あふれる旧市街。ある日のこと、街を散策していた守は、１人のチンピラに殴られ気を失い、次に目を覚ましたときには同級生の魚山さんの家にいた。彼女の話によると、街の再開発によって旧市街の地価が高騰し、それに目を付けた地上げ屋の富士津商会が土地の権利を狙っているというのだ。そして、守は魚山さんから富士津商会のビルを壊してくれないかと頼まれてしまう。その次の日、怪ロボット〝エクトール〟が旧市街に出現！　守の脳裏にはある考えが浮かんでいた……。



▲富士津商会は土地を買い占めるために、周囲に住む人々に嫌がらせしているらしい。守を殴ったチンピラもその一員だというのだ。



▲１度は魚山さんの頼みを断った守だったのだが……。

ビルを壊すべきか　それとも……



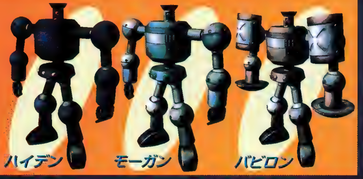
▶このとき、富士津商会のビルを破壊するかどうかで今後の展開が変化する。

メタンロボ　モードルタイプ



▶モードルタイプはザコ敵ともいうべき存在。だが、その実力は決して侮れないのだ。

突如として姿を現した怪ロボット第１号である〝モードル〟。連合軍の総力をもってしても倒すことができず、世界を恐怖の渦に叩き込んだロボットだ。ヴォーダンによって倒されたあとは、さらに性能をパワーアップし、名前を変えて姿を現すことになる。必殺技は超音波による無差別攻撃〝ミスティック・スクリーム〟だ。



あの本格推理AVGの

凄惨な連続殺人

深まる謎・・・



最新作がついに登場！

AVG 金田一少年の事件簿3 青龍伝説殺人事件	8｜5	▶講談社 ▶￥5,800 ▶MC（1ブロック）

数々の難事件を解決してきた金田一が、いまだかつてない巨大な謎に挑む！　複雑かつ巧妙なトリックを解き明かし、数多くの登場人物の中から真犯人を見つけ出すのだ!!



ジッチャンの名にかけてオレが解決する！

ファン待望のシリーズ第3弾！

本格推理AVGとしてすでにPSで2作が発売されている『金田一』シリーズ。そしてシリーズ3部作の最後を飾るのがこの『青龍伝説殺人事件』だ。プレイヤーの頭脳に挑戦する謎は、どれも「金田一」ならではのものばかり。シリーズ最多の43人の登場人物や、前2作から進化した新システムなど、魅力タップリのAVGだ。あらゆる推理を駆使して事件を解決せよ！



◀難事件発生！　すべての謎を解くために、天才探偵・金田一が走る!!

金田一少年の事件簿3 青龍伝説殺人事件

▼金田一少年の事件簿3 青龍伝説殺人事件

ストーリー STORY
リゾートホテルを舞台にして、古い伝説をなぞった殺人事件が発生！

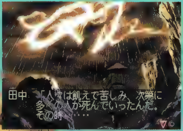


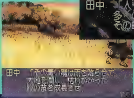
竜ヶ崎温泉郷に新設された「青龍ホテル」。運良くホテルに招待された金田一と美雪は上機嫌で現地へ向かう。だが、ホテルへ行く途中、金田一は竜ヶ崎に伝わる伝説を耳に挟み、妙な胸騒ぎを覚える。そして、その胸騒ぎに応えるように、最初の悲鳴がホテル内にこだまする。駆けつけた金田一が目にしたものは無残に横たわる首なし死体だった。そして死体のそばには伝説にまつわる不吉な文字を刻んだ板が置かれていた。しかしこれは、これから始まる悲劇のほんの序曲に過ぎなかったのだ…。



KEY WORD 竜ヶ崎に古くから伝わる「青龍伝説」とは？

ここでは事件を解くためのキーワードである「青龍伝説」を紹介しよう。その昔、竜ヶ崎は干ばつによる大飢饉が起こり、多くの人々が飢えて倒れていった。そのとき、出雲の国の偉い僧侶が竜ヶ崎を訪れる。僧侶が呪文を唱えると、たちまち空が曇り、青い龍が現れたのだ。青い龍は雨を降らせて大地を潤し、竜ヶ崎の人々を救ったという。この伝説がどのように事件に関係しているかは、実際に捜査して確かめてもらいたい。





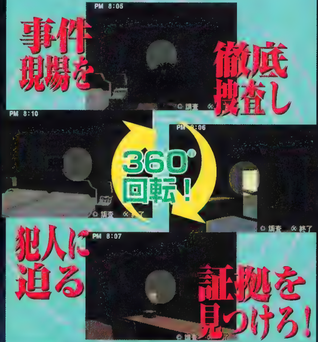
◀▲竜ヶ崎か自然豊かな温泉郷であるのも、青龍のおかげなのだろうか？　一説によると、何やら財宝もからんでいるらしいのだが…。

システム SYSTEM
シリーズ初！「360°調査システム」

前２作にはない新しい捜査法がこの「360゜調査システム」だ。これは調査空間の中心で金田一の視点に立って360゜自由に見回すことができるというもの。余計な移動をしない分、効率的に調査できるが、チリ１つでも見逃さない注意力が要求されるぞ。



▲いろいろな証言をもとに適確な場所を調査。決定的な証拠を見つけるのだ。



キャラクター CHARACTER
シリーズ最高の43人が登場するシナリオはやりごたえ十分だ！

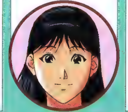
本編には多数の人物が登場。中には事件に深く関わっている人間もいるのだ。複雑な人間関係によって構築された物語は、かなり濃いものになっているぞ。

原作でおなじみの3人が



金田一 一（16）
IQ180という驚異的な頭脳の持ち主。美雪とは幼稚園からの幼なじみでいつも一緒に行動している。

七瀬 美雪（16）
金田一と同じ高校に通う才色兼備の女子高生。金田一のことを「はじめちゃん」と呼べる唯一の人。





剣持 勇（不明）
警視庁捜査一課の警部。現場たたき上げの刑事で、金田一からは「オッサン」と呼ばれている。

連続殺人事件に挑む！



SLG

一撃 鋼の人

素手で自然石を割り、一撃で敵を粉砕する！　極限まで鍛え上げた肉体が激突する「極真」の世界が、ついにゲーム化!!　熱きカラテスピリットを体験せよ!!

秋予定
▶バンダイ
▶¥5,800
▶MC（ブロック数未定）
DS（AC非対応）
PS（ブロック数未定）

「極真」PSに参戦！



目指せ！　天下無敵の空手星!!

「ゴッドハンド」と呼ばれた最強の空手家、故大山倍達が創始した極真空手。その門下生となって、空手界の星を目指すＳＬＧが登場！　細かく設定できるキャラエディットに始まり、さまざまな鍛錬や試合などで、極真の世界を擬似体験できるのだ。また対戦モードでは、Ｋ－１などでも活躍しているフランシスコ・フィリォや、日本一の座に輝いた数見肇といった現役選手と戦うことも可能。モーションキャプチャーによって再現された、リアルな技の数々は必見だぞ！

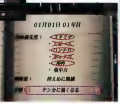

▲入門誓約書を書いて正式に極真空手の一員に！　武道家への道を踏み出した！

STEP1 キャラ育成 肉体と精神を鍛えあげろ！

強くなるためには、なにより毎日の地道な鍛錬が大事。基礎鍛錬のほかにも組み手や危険をともなう応用鍛錬があるが、体力の限界もあるのでオーバーワークには注意。

己との闘いに勝て！


▲地味だが、一番重要な基礎鍛錬。キックミットで蹴りを、サンドバッグで正拳突きを練習だ！


▶数々のメニューの中から、自分に合った鍛錬を選んで実践する。中には危険な鍛錬もあり、達成するには高い集中力が必要だぞ！


▲選択肢が登場する展開も。選び方で成長のしかたが変化するぞ。

日頃の鍛錬の成果を見せろ！ 試合に挑む STEP2

鍛錬を重ねて実力をつけたら、いよいよ実戦。しかし、むやみに攻め込んでも試合には勝利できない。試合ごとのダメージや疲労は蓄積するため、序盤戦はダメージを受けないように戦うなど、戦略が必要になるのだ。また、気合を高めておけば試合前に相手を威圧することも可能。駆け引きで試合を優位に進めよう。





▲セリフをまじえてストーリーが展開する。戦いの外にも、隠れた熱いドラマが存在する。闘志が燃えあがるぞ！



◀フィリォの中段後ろ回し、数見のロー。ファン感涙、間違いなし!!

■フィリォ選手直撃インタビュー



――まずは月並みですが、空手を始めたキッカケなどを。
「子どものころ、カンフー映画に憧れて、格闘技を始めたのがキッカケかな。実際にこの道で修業をしてみると、映画などで見た"飛んだり跳ねたり"がいかに嘘であったかを気づかされたね。でも、同時に極真空手が"リアル"かつ"本物"であることを学べたのがよかった」
――厳しい修業で有名な極真空手ですが、つらくて辞めたいと思ったことは？
「厳しいからこそ、つらいからこそやりとげる価値があった。それが同時に、投げ出さなかった理由でもあるね」
――あなたに憧れて格闘技を始める子どもも多いと思うのですが、ズバリ"優れた格闘家になるための条件"は？
「2つあるかな。1つは、正直であること。2つめは、とにかく続けること。最後までやりとげること」
――ゲーム中でフィリオ選手を操作するときに、オススメのコンビネーションは？
「僕はキックが得意なので、蹴り技主体で戦って欲しいな。キックは相手との距離が計れるので、有利な点が多いんだ」
――モーションキャプチャーによってフィリォ選手の技が再現されているとのことですが、収録中のエピソードなどは？
「試合の後で、ちょっと足にダメージが残ってたけど、特に問題なかったよ」
――ゲームとは関係ないんですけど、日本の食べ物で好きなものはありますか？
「サシーミー!!　昨日もたくさん食べたよ」
――関係ないことその2。いま、1週間まるごと休みをもらったら何をしますか？
「（ニヤニヤしながらのけぞるフィリォ選手）ビ〜〜〜チ！　浜辺で寝るよ！」
――本日はありがとうございました(笑)。
「ＯＳＵ」（極真会館・池袋新道場にて）



PROFILE

●フランシスコ・フィリォ
1月10日、ブラジル生まれ。身長187cm、体重105kg。第６回世界大会３位、97年全世界ウエイト制大会優勝など、輝かしい戦績を誇る。得意技は上段回し蹴り。チューブトレーニングによって鍛え上げられた四肢から放たれる技は、まさに必殺の威力を秘める!!

SLG

Neo ATLAS II

9月上旬(予)
▶アートディンク
▶¥5,800
▶MC(ブロック数未定)

地図こそが世界の姿だった大航海時代の世の中を、船団のリーダーの視点で楽しめる新世界発見SLG『Neo ATLAS』。その第2弾が早くも登場するぞ!!

船は再び謎と神秘の大海原へ!!



15世紀の大航海時代を題材に、プレイヤーの探険結果がそのまま世界の形になるという斬新なゲーム性が好評だった『Neo ATLAS』。その第2弾が、様々な新要素を引っさげてPSに登場だ。国王から地図作成の勅命を受けたプレイヤーは、船団を組織して未知の海へと旅立たせる。最終的には、彼らからの報告をもとに世界地図を完成させることが目的となるが、今回はどんな報告が届くのだろうか。

『Neo ATLAS』とは?

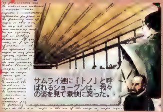
1991年にPC版として発売された『The ATLAS』の探険、貿易、発見の3つの要素に、謎解きの楽しみを加えることで、さらなる進化を遂げたPS第1弾。昨年2月に発売され、すでにベスト版も発売されている。



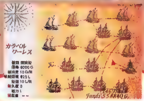
▲プレイ次第で世界の形が変わる斬新なゲーム性が最大の売りだ。

探険 Exploration
世界地図を描くため新たな探求の旅へ!!

探険は、最終目的である地図作成に直接影響する、もっとも重要となる要素。プレイヤーは、雇った提督を派遣して、彼らの報告をもとに地図を描くことになる。その際、彼らの報告を信じるか信じないかを選択することで、地図の形、つまり世界の形が変化するのだ。今作では、使用する船の選択が、船の進化にも影響を与えるという新要素が追加されているぞ。



◀航海中の出来事や、発見物の報告もしてくれるのだ。



▶速度重視の船を使用すると、さらに速い船が出現。

発見 Discovery
「博物図鑑」の新機能で発見の楽しさがアップ!!

探険に向かった提督たちが発見した土地には、まだ誰も見たことのない遺跡や生物などが存在する。新たな土地や大陸を発見したら、その周辺をくまなく探索してみよう。今作では、発見したアイテム(場所や生物など)は図鑑に登録され、そのデータは2回目以降のプレイにも継続される。コレクションする楽しみも加わったのだ。



◀発見した土地では、未知の生物を発見することも。



▼何度もプレイすれば、アイテムコンプリートも目指せるぞ。

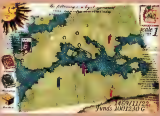
N W E S

『Neo ATLAS II』新たな魅力に注目!!

前作の基本システムを引き継ぎつつも、新要素で彩られている今作。ドラマ性のアップも見逃せないぞ!!

貿易 Trade
発見した産物の貿易で航海の資金を!

船団の組織と航海には、当然莫大な資金が必要となってくる。序盤にもらえる国王からの援助金はそのうち尽きてしまうため、プレイヤーは自ら貿易を行って資金を稼いでいかなければならないのだ。貿易は、探険で発見した産物を活用して行うことになるが、設定した貿易航路によっては莫大な資金を稼ぐこともできるぞ。プレイしていくうえでは、効率的な貿易航路を発見することも重要となるのだ。





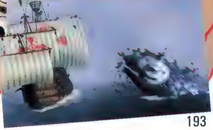
▶産物を発見したら、さっそく貿易をしてみよう。効率的な貿易航路の発見も、楽しみの一つだ。

謎解き Mystery
新たな神秘が待ち受ける!!

探険で発見した遺跡などには、奇妙な謎や伝説が隠されていることもある。プレイヤーは、その謎を調査するために提督たちを派遣することもできるのだ。中には特殊な能力を持った提督にしか解明できない謎や、特定のアイテムが必要となる場合もあるようだ。



世界の謎と神秘に迫る!



▲▶気になる発見が続々と報告される。巨大生物との遭遇なんてものもあるのだ。

TBL

ガイアマスター(仮)

巧妙な戦略を考え、運を味方につけて戦うTBL『ガイアマスター(仮)』。
個性豊かなキャラと共に勝利を目指そう!!

夏予定	
▶カプコン	
▶¥5,800	
▶MC（ブロック数未定）、MT	

知恵と勇気でライバルをねじふせろ



プレイヤーは『ガイアマスター』と呼ばれる神々がおこなうボードゲームの参加者（コマ）となって、誰よりも多くの資産を集めるのが目的。盤上を移動し、止まった土地（マス）を手に入れ資産を増やすのだ。もちろん、イベントカードを使用してライバルたちを妨害することも忘れずに。決められたターン内でいかに自分の資産を増やし、ライバルたちを陥れられるか？　勝負は運のみでなく、カードを利用した戦略も重要なカギになってくるだろう。



◀それぞれ違った目的と、特殊能力を持っているのだ。

BASIC　資産を増やす！　コレが基本だ！



▶短期決戦か、持久戦かは始まってみないとわからないのだ。

プレイヤーの基本的な資産は土地（マス）。土地そのものの価値以外に、エリアを独占すれば、ほかのプレイヤーが止まったときの通行税が上がるぞ。また、施設を建てればその分の価値も付く。

エリア独占で通行税UP!



◀▲エリア内すべての土地を独占すると、通行税が上がり、よい収入源に。

イベントカードで一発逆転！

終了が近づいて、資産に圧倒的な差がある場合にはカードを使って逆転の勝機を見出そう。



◀カードをうまく使って、ライバルに差をつけよう。

EVENT　何が起こるか？　イベントいっぱい！

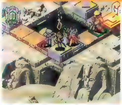
土地マスのほかにも、マスにはさまざまな種類がある。カードが手に入ったり、相手がどこにいても戦闘を仕掛けることができるマスなど、逆転のチャンスがキミを待つ!!





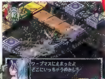
◀▲使うタイミング次第でより効果的に！

イベントカードGET!

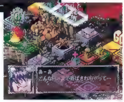


◀どんなカードが手に入るかは運次第だ。

ワープマスでGO!



◀ワープマス。どこに飛ばされるのか…。



▲とんでもないところに飛ばされてしまう可能性もあるぞ。

コースを変更！



◀自分に有利なルートへ進むよう切り替えてしまおう。

BATTLE　カードバトルでライバルを蹴落とせ！

戦闘は1ターンごとにお互いカードを出し合い、3ターン後に体力の多いほうが勝ち。武器や魔法で直接攻撃したり、アイテムで攻撃力や防御力を上げたり、少ないターンだけに戦略を考えて戦おう。

戦闘発生条件

- 戦闘マスに止まる
- “魔王のしずく”を使う
- ほかのプレイヤーと同じマスに止まる
- “騎士団ギルド”のマスに止まる



▲短いターンだけに、気を抜かないように。



▶特殊攻撃やアイテムは使い切りのカードだ。

攻撃手段も多彩だぞ！



ブラッドスピア

まどわしの玉

▶相手を見て効果的な攻撃方法を見つけよう！



※画面はすべて開発中のものです。



ETC

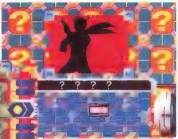
クイズキャラおけドン! 東映特撮ヒーローPART1

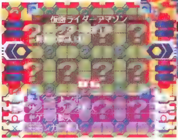
東映特撮ヒーローのデータベースやカラオケが手に入る、ファン感涙モノのクイズゲームだ!!

7月（予） ▶バンプレスト ▶¥3,800（予） ▶MC(1ブロック)、AC(DS対応)、MT、4P可

懐かしのヒーローたちが大集合!!

このゲームは、仮面ライダーや快傑ズバットといった、東映特撮ヒーローを題材にしたクイズゲームだ。クイズは、ヒーローに関する問題が豊富に収録された「カルトクイズ」や、モザイクなどで加工された画像からヒーロー名を当てる「シルエットクイズ」、曲を聴いて何の主題歌かを答える「イントロクイズ」と、数多く用意されているぞ。そして、それらのクイズをクリアすれば、「キャラおけプレイ」を楽しめる。主題歌のカラオケに合わせボタンを押して曲を演奏しよう。プレイ中は貴重な映像を見ることもできるぞ!





▼1人プレイは、第1ステージと第2ステージに分かれていて、それぞれに「カルトクイズ」と「シルエットクイズが用意されている。出題される問題はとにかく難問ぞろいだ!

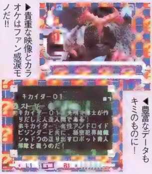
▲第2ステージをクリアすると「イントロクイズ」が待ちかまえている。曲の出だしだけを聴いてどのヒーローの主題歌かを当てるのはかなり難しいぞ。



◀パーティプレイモードなら最大4人まで同時プレイが可能。得点を競うのだ!

「キャラおけプレイ」で高得点をめざせ!!

クイズをクリアするとプレイできる「キャラおけプレイ」。上手に演奏して高得点を出せば、いつでもプレイできるようになるぞ。また同時に、ヒーローのデータベースも手に入るのだ!!



▶貴重な映像とカラオケはファン感涙モノだ!!

◀豊富なデータもキミのものに!

SPG

プレイスタジアム4 不滅の大リーグボール

「巨人の星」のキャラが参戦!「プレイスタジアム」シリーズ最新作!!

7/29（予） ▶バンプレスト ▶¥5,800（予） ▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応)、2P対戦可

あの大リーグボールが蘇る!!

人気野球ゲーム『プレイスタジアム』が大きくパワーアップして新登場する。シリーズ第4弾の今作では、前作でも好評だったエディットモードに加え、新たに「巨人の星」モードを追加。星飛雄馬を始め、花形満、左門豊作やオズマ、そして伴宙太が登場し自分のエディットチームに登録してペナントレースを戦うこともできるようになったのだ! また、新球場や新ユニホームの採用はもちろん、選手データは'99年度版最新データ。しかも2軍選手まで実名で登録されており、野球ファンも納得の内容になっているのだ。飛雄馬と西武・松坂の投げ合いなど、このゲームならではの対決を存分に楽しもう!!





▲飛雄馬と日本を代表する打者イチローの対決。大リーグボールでイチローをキリキリ舞だ!



▶トレーニングモードもあるので、苦手な人も思いっきり練習することができるぞ。



◀チームエディットでは、「巨人の星」のキャラ以外に、OB選手なども選べるのだ!

これが噂の「巨人の星」モードだ!

このモードでは「巨人の星」の5人のキャラクターを使って、飛雄馬VSライバルたちの名勝負を自由に再現できる。打つか打たれるかの真剣勝負に勝利すれば、倒したキャラを自分のチームに登録することが可能に!!



▶ピッチャーの飛雄馬なら、スタミナの配分を考えながら投球を組み立てていくのだ。



◀プロフィールモードはデータも充実。5人の声も収録されているぞ。

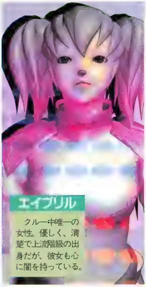
RPG

PLANET LAIKA
プラネット ライカ

狂気に満ちたAVG『クーロンズ・ゲート』を制作した「是空（ぜくう）」の最新作が登場。
今度の舞台は未来の火星。宇宙船の新米無線技師が、心の闇に挑むRPGだ

8|26
▶エニックス
▶価格未定
▶MC（ブロック数未定）

現実と妄想の錯綜するサイコドラマ



エイプリル
クルー中唯一の女性。優しく、清楚で上流階級の出身だが、彼女も心に闇を持っている。

『ＰＬＡＮＥＴ　ＬＡＩＫＡ』は、心の中と未来の火星を舞台にしたＲＰＧ。火星に降り立った宇宙船「フェニックス号」のクルーたちは、火星自身が持つ、悪しき心「イーブルマインド」によって、自身の記憶から妄想を触発され、次々と狂い始めた。主人公ライカは、自分の中の３人の人格に翻弄され、導かれながら、唯一残された居住区である「プリズン４」を目指す。



◀どこかダークな感じの、メルヘンの世界。フェニックス号の船長タトラーの顔らしきものが見えるのだが。

ストーリーのカギを握るのは悪しき心「イーブルマインド」！

主人公の中に眠る3つの人格とは？

主人公ライカの中には、３つの別人格が同居している。この３つの人格を使い分けて、クエストをクリアし、ストーリーを進めていくのだ。火星の住民は、みなサイコ系、アニマル系、ビジュアル系、いずれかのイーブルマインド（以下ＥＭ）に侵されている。彼らと会話すると、対応したＥＭが蓄積されていく。そして鏡の前に立ったとき、最も多く蓄積したＥＭの人格に変容する。なお、単独の人格のＥＭが100％を超えると、ゲームオーバーとなる。



▲アニマル系（力）と会話→ビジュアル系（美）ＥＭ蓄積、ビジュアル系（美）と会話→サイコ系（知）ＥＭ蓄積、のように会話相手に対応したＥＭが蓄積される。



サイコ系
◀冷静で理知的なスペーサー。頭を使うクエストは彼がクリア。ほかの人格の取りまとめ役でもある



アニマル系
◀力のみを信じる肉体派のアーネスト。愚鈍だが、ヒュアな心の持ち主。力仕事は、彼が得意なハズ



◀超リアリストの女性ヨランダ「人間の顔」と「美しいもの」に強い興味を持っている

今まで謎に包まれていた「舞台」と「敵」を初公開!!

舞台は火星の監獄コロニー！

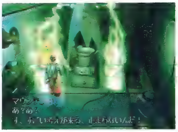
主な舞台となるのは、ずっと昔、火星が地球からの流刑地だった時代に、監獄として機能していた「コロニー」と呼ばれる居住区。唯一残ったコロニーの名前「プリズン４」は、監獄時代の名残だ。つい最近までは、ほかのコロニーも機能していたらしいのだが…。



▲酸素を含んだ鉱物・酸素石を扱うのが酸素屋。酸素石は貴重なため、高値で取り引きされている。火星では、この利権を持つ者が真の実力者なのだ。



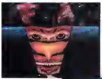
▲人間の顔にあこがれを持つビジュアル系の住民が集まる整形屋。手前の男、レッドが欲しがっている「薬」とは、ここの経営者フェイ特製の整形薬のこと。



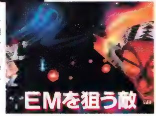
▶サイコ系の住民が出入りするサイコハウス。金星との交信を試みる。

バトルの敵は巨大なフェイス！

「フェイス（顔）」と呼ばれる正体不明の敵に遭遇するのは、ライカ以外の別人格になっているときだけ。ＥＭを奪おうとしてくるフェイスにバトルで負けると、人格暴走してしまったりするぞ。



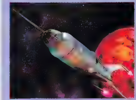
▲敵キャラの１人「トールボーイ」。一応、貧相な体がついているのだ



▶異形の者を描かせればゲーム界随一の是空。敵キャラもどこか壊れた感じ。

キーワードチェック

レトロフューチャー



顔



フリークス



SLG

バーガーバーガー2

ハンバーガーショップ経営SLG『バーガーバーガー』の第2弾が登場するぞ！

7月（予） ▶ギャップス ▶¥5,800（予） ▶MC(4ブロック)、PS(5ブロック)

オリジナルハンバーガーを作ろう

ハンバーガーショップの経営者として、新規店舗を開拓しながら、オリジナルハンバーガーを作り、エリア1番店を目指す『バーガーバーガー』の続編が登場。今回は、季節限定メニューの設定や、ポケステで遊べる新たな食材を探すミニゲームのほか、初心者でも安心の、エリアマネージャによるチュートリアルなど、新要素が満載だ。また、エリアを1つのステージと見立て、ある一定の目標をクリアすると、新たなエリアに新規出店できるシナリオモードもあるぞ。



▲オリジナリティあふれるハンバーガーを、珍しい食材を使って作ることができるのだ。



▲春はハラハラと散る桜の花びら、夏は照りつける太陽など、季節の演出もあるぞ。



◀モードには、ステージクリア型のシナリオモードと、3段階の難易度が選べるフリーモードの2つがあるのだ。



▶開店準備段階の画面。ハンバーガーの名前だけでなく、チェーン店の名前やロゴも、自分で自由に決めることができる。

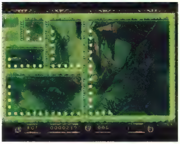
ETC

SuperLite1500シリーズ vol.4~7

あらゆるジャンルのソフトが¥1,500で楽しめる「Super Lite」シリーズの第2弾。

6/24 ▶サクセス ▶各¥1,500 ▶MC(各1ブロック、『テナントウォーズα』のみ2ブロック)

気軽に買って遊びまくろう!!



▲一世を風靡した『ロードランナー』は、中毒性の高いパズルゲーム感覚のACTだ。

『SuperLite 1500』シリーズの第2弾として4タイトルが登場。『ザ・カーリング』は氷の上でストーンを目的の位置まで滑らせるSPG、『ロードランナーレジェンドリターンズ』は、落とし穴を掘ることで敵をかわし、宝を集めてステージクリアするACT、『アステロイド』は、無重力状態で小惑星を破壊していくアメリカ生まれのSTG、『テナントウォーズα』は商店を開いて儲けを競うTBLだ。シンプルながらついついハマってしまう名作ばかりだぞ。



◀『テナントウォーズα』は、6人までの対戦ができる。やはり大勢でワイワイ楽しむのがおもしろいぞ。



▶『アステロイド』では、無重力状態のために自機が思わぬ方向へ加速するので、操作にはコツが必要。



▲「カーリング」は、冬のオリンピックの種目にもなっているスポーツなのだ。

SLG

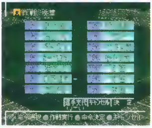
シミュレーション プロ野球'99

ヤクルトの古田敦也選手が監修したプロ野球SLG。松坂や上原も登場するぞ

7/22 ▶ヘクト ▶¥5,800 ▶MC(12ブロック)

セ・パ両リーグ全480選手が実名で登場!

ペナントレースを制覇し、日本シリーズで優勝するために、プロ野球チームの監督として采配を振るうSLGが登場！このゲームには、監督の作戦、スターティングオーダー、内外野のシフト、打撃の指示、選手交替など、プロ野球の試合に欠かせない要素が豊富に盛り込まれている。また、全12球団の監督の思考パターンは、古田捕手が監修しているぞ。



◀攻撃時の指示だけでも、これだけある。采配を振るうのはキミー

ACT

syphon filter サイフォン フィルター

サイレンサー付き拳銃や、バズーカ砲などの武器を駆使して、テロリストと戦うACT

8月（予） ▶スパイク ▶¥5,800 ▶MC(1ブロック)、AC(DS対応)

次々と明らかになる戦慄の陰謀、そして…

殺人細菌兵器「サイフォンフィルター」による汚染から、ワシントンD.C.の人々を守るため、テロリストと戦うACTが登場。プレイヤーは、アメリカ陸軍のスペシャリストとして、テロリストとの戦闘や偵察などのミッションを遂行していく。戦闘のシチュエーションは、銃弾降り注ぐ中での撃ち合いや、ライフルによる狙撃など、バラエティ豊かだ。



◀エリート軍人が主人公。アクション映画のような設定だ。

ACT

ジャージーデビルの大冒険

謎の科学者Dr.ナーフがモンスターを街の中に解き放った！ 街を悪夢から救い出そう！

6/24 ▶コナミ ▶¥4,980 ▶MC(1ブロック)、AC(DS対応)

キュートな魔物が主人公の3D・ACT

『ジャージーデビルの大冒険』は、奇妙な街で奇妙なモンスターを退治する3D・ACT。プレイヤーはイタズラ好きの魔物ジャージーデビルとなって、Dr.ナーフの造った、「カラ付きフラミンゴ」などのモンスターたちをキックやパンチで退治していくのだ。各ステージにある、5色のコインを全て見つけると、新たなエリアに進むことができるぞ！



◀紫色のしっぽは、残りライフ数が増える1UPアイテムなのだ！

TBL

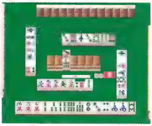
麻雀悟空 天竺99

麻雀ソフトをつくり続けて15年の老舗シャノアールから、正統派麻雀ソフトが¥1,800で

発売中 ▶シャノアール ▶¥1,800 ▶MC(1ブロック)

6カ国・18人の妖怪雀士と勝負！

様々な打ち筋（技巧派や攻撃一辺倒など）の雀士たちとの緊張感あふれる4人打ち麻雀をプレイ。麻雀修行の旅に出るプレイヤー（悟空、八戒、悟浄、三蔵から選択）は、6カ国18人の雀士と勝負し、各国のルールに従って3位以内に入ると、順位点を入手。順位点が一定の基準に達すると昇段でき、対戦相手もパワーアップ。究極の段位・名人位を目指せ！



◀前作からグラフィックが一新され、牌が大きく、見やすくなった。

ACT

ラクガキショータイム

ラクガキの世界で個性的なキャラクターが、ブン投げたり、飛び跳ねたり、対戦したりする壮快ACT。とにかく何でも投げつけて、ライバルたちを蹴散らそう!!

7|29
▶エニックス
▶価格未定
▶MC(1ブロック) MT、4P対戦可



これが

ドタバタぶん投げバトルロイヤル!!

ラクガキタッチで描かれたキャラクターが多人数バトルを繰り広げる、ユニークな対戦ゲームが登場だ！　ゲームの目的は、ステージ上に置かれた爆弾やボールなどのアイテムを相手に投げつけて、自分以外のキャラを倒すこと。相手をつかんで投げ飛ばしたり、パンチや武器などの直接攻撃を食らわせることもできるぞ。さらにこのゲームは、次々現れる敵に勝ち抜いていく1Pモードだけでなく、最大4人までの対戦プレイも可能。友だちを集めて熱いバトルを楽しもう!!



ユキラ

ひたすら主人公っぽい熱血系お約束キャラ。このゲームを代表するナイスガイだ。



ピータン

関西弁がりりしい謎のキャラ。堂々と体力回復系の技を使うあたり、実は卑怯者!?



つぼはち

必殺技がゲロという、史上最低のキャラ。酔っ払って千鳥足だが、侮れない実力を持つ。



ササミ

こちらもお約束の美少女タイプ。でもかわいい顔して、その行動はかなり過激!?

コイツら4人が主人公!!

特殊攻撃で勝利をつかめ!

アイテムの1つ、スマイリーボールは、何度も使うと光り輝くスーパースマイリーに進化する。これを投げるとキャラごとに設定されている必殺技が発動し、相手に大ダメージを与えることができるのだ。また、各キャラはコマンド入力で3種類の特殊攻撃を繰り出すことも可能。技の使い分けが勝負を決めるぞ！

対戦中にゲロ!?



▲ゲロの海でたたずむつぼはち。困ったもんだが威力は抜群なのだ。



ウルトラジョニー

とにかくみんなラクガキで

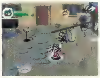
すてーじカラ、きゃらくたーマデ、トニカクミンナ、らくがき。あいてむナドモ、ドンドンらくがき、サレルノデ、すてーじハ、ツネニ、ダイコンラン!!



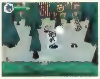
◀味のあるラクガキ風味で統一された、魅力的な世界。

超ヘンテコなステージで

舞台はとにかく超ヘンテコ〜!!　人ン家の庭から土俵、野っ原まで、とにかく広ければいいというか〜、何がなんだかよくわかんないの。要するに見ているだけで楽しくなるトコばかりなんですぅ〜。



◀民家の裏庭で対戦。狭いだけに緻密な戦略が要求される?



◀障害物が多い森のステージ。邪魔な木は切り倒して戦え!!



リロ



エスパーけん

物をぶつけたり相手を投げたり

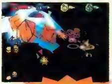
ワン！　ステージに落ちてるアイテムは、とにかく何でもボタンでつかんで投げられるんだワン。爆弾やミサイルをぶつけてダメージを与えるだけじゃなく、相手をつかんで放り投げることもできるんだワン。



▲タイミング良くボタンを押せば、投げ返すことも可能!!



◀ホーミング投げでガンガン命中。邪魔なライバルも投げ飛ばしちゃえ!!

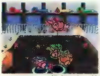


◀特殊アイテムを投げて必殺技が発動!!

必殺技も!!

開発はあのトレジャー

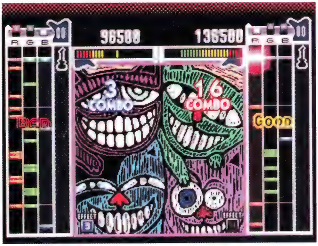
トレジャーっていうのは私、マリナが主人公をしているN64ソフト『ゆけゆけ！　トラブルメーカーズ』を開発したソフトハウスなの。通好みの良質なACTをたくさん作ってるスゴイとところなのよ。



▲トレジャー得意の多人数バトルの完成形がここに!!



マリナ



ETC

ギターフリークス

『ビートマニア』シリーズ最新作はギターでプレイ！『ギターフリークス』が早くもPSに登場するぞ！

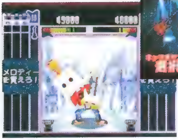
7/29	▶コナミ
	▶¥5,800
▶MC(ブロック数未定)、ギターフリークス専用コントローラ対応	

今度は弾(ひ)けるリズムゲーム！

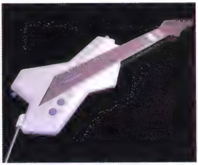
街のアーケードで大人気、ギタリスト気分が手軽に味わえる『ギターフリークス』がPSに移植決定！ プレイできる曲は、アーケード版にあった全12曲にPSオリジナル曲を加え、さらに8月にアーケードに登場予定の『2ndMIX/LINK Ver.（仮）』とのタイアップ曲と、盛りだくさんだ。また、『DDR』で登場したリンク機能が、今作でも採用される。メモリーカードを使用して、『～LINK Ver.（仮）』とデータ共有するのだが、具体的な内容はまだ秘密。専用コントローラはソフトと同日に¥5,980で発売されるぞ。



▶選べる曲のジャンルは、ヘヴィメタルからパンク、ジャズ、ファンク、ブルース、デジロックなど、さまざまな種類がある。自分の好きな曲がきっと見つかるはず。



◀最初に選べる難易度はプラクティス、ノーマル、エキスパートの3つ。左の写真は操作方法を教わるプラクティス。曲をよく聞いていないと、リズムに乗って演奏できないぞ。



◀これが専用コントローラだ。アーケード版のものよりも若干小さめにできている。

早く華麗にプレイできるようになりたい！

練習モードでは、好きな曲を選択できるのはもちろん、小節を指定して練習したり、曲のスピードを遅くすることができる。さらに、演奏後には、ミスの多かった小節まで教えてくれるぞ。



▶なかなかクリアできない曲は、このモードで練習あるのみ。



◀練習モードの結果画面。最もミスの多かった5小節を教えてくれる。

SLG

栄冠は君に4

高校野球が舞台の野球SLG『栄冠は君に』の第4弾。今回は生徒の悩み相談を受けたりもするのだ

8/5	▶アートディンク
	▶¥5,800
▶MC(5ブロック)	

甲子園目指してドンとゆけ！



全国4,102の高校から1校を選んで野球部の監督に就任し、春夏の全国大会制覇を目指す高校野球SLG『栄冠は君に』が遂にPSに登場。今作では、予算という概念が加わり、大会で活躍すると、部費が増加するのだ。それにより、新しい練習機材を購入し、練習効率を上げることができたり、グランドの整備や、応援団を招待することもできるぞ。また、マネージャーが教えてくれる、悩みを持つ部員との「面接」も今回の新要素だ。甲子園で優勝するためには、厳しい練習（メニューは16種類）だけでなく、悩みの相談にのったり、部員の特性を見抜き、能力を引き出してあげたり、といった監督の人間性が問われる仕事も多いぞ。



▶このように、新聞でとりあげられるようなスーパー球児が入学してくることもあるのだ。



▲監督よりも部員と接する機会の多いマネージャーが色々と報告してくれる。きちんと聞いて役立てよう！



◀モーションキャプチャーを使用した選手たちの動きはとても滑らかで、見ているだけでも楽しいぞ。

面接で、部員との信頼関係を築こう!!

部員たちの悩みは実に様々で、中には、「バレンタインのチョコがもらえない！」といったものもある。これに対し、用意された2つのアドバイスから、適切な方を選ぶことができれば、信頼関係を築くことができるのだ。



▶相手は感受性豊かな高校生だ。下手にユニークなアドバイスをすると、怒りだしてしまうこともあるぞ。



◀信頼関係を築くことのできた部員は、ファインプレーを見せてくれる。

RPG

スレイヤーズろいやる2

昨年発売され、人気を博した「スレイヤーズろいやる」に、いよいよ続編が登場！
原作者・神坂一氏が監修した、ファン納得のオリジナルストーリーを楽しめるぞ。

7|1
▶角川書店/ESP
▶¥5,800
▶MC(3ブロック)



リナがまたまた大暴れ!!

プレイヤーは魔道士リナとなり、魔族や悪人を退治しながら謎を解決してゆく。原作者の神坂一氏が監修しているだけあって、会話やイベントなど随所に『スレイヤーズ』らしさがテンコ盛りだぞ。また、システムは前作の物を引き継ぎつつ、イベントの種類の追加やバトルモードの操作性アップなど、さまざまな改良が加えられている。

Story ストーリー にせリナ出現！ とっつかまえろ!!

ある日リナとガウリイの2人は、ドルトハウトという町の魔道士協会から呼び出される。リナが盗賊から奪ったアミュレットを返して欲しいというのだ。しかし、彼女にはまったく身に覚えがなく、どうやらニセモノがやったことらしい。

誤解が解け、アミュレット奪回の依頼を受けた2人の前に、今度はナーガが現れ、いきなり攻撃をしかけてくる。彼女も今回の件と何か関係があるらしい。そして、ニセモノが彼らの前に姿を現す…。

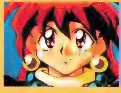


▲いきなり身に覚えのない話をされる。



▶自分より胸が大きいニセモノに対し、リナはキレまくる。

おなじみのメンバーが勢ぞろい！



リナ＝インバース

自称天才美少女魔道士。魔力は超一流、剣は一流の腕前を誇る。今回は、趣味の「盗賊いぢめ」が災いし、ヌレギヌを着せられるハメに。（CV：林原めぐみ）



ガウリイ＝ガブリエフ

自称リナの保護者で旅の相棒。超一流の剣士で超美形だが、「脳みそがスライム並み」と言われている。魔族をも斬れる光の剣を操る。（CV：松本保典）



白蛇のナーガ

以前リナの旅の相棒だった美人魔道士。魔法の才能はあるものの、使い方に難がある。リナのニセモノを本物と思い込み、共に盗賊を襲った。（CV：川村万梨阿）

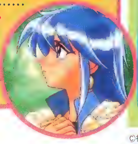


ラーク＝ティア＝フレイムドール

子どものように見えるが、実際は26歳のエルフ。前作で妹を助けるためにリナたちと共に戦った。ゲームオリジナルキャラで今回も登場する。（CV：今井由香）

謎の少女・アリシア

かなり高レベルの魔法を使いこなす魔道士。アミュレットと何らかの関係があるらしく、リナたちの前に立ちはだかる。今回初登場のゲームオリジナルキャラ。（CV：川上とも子）



System システム より楽しく、より快適に！

イベントモード

イベントの種類もさらに多彩に

このモードでは、主に移動や町人などとの会話を行う。会話シーンではキャラの表情がコロコロ変わるので、見てるだけでも楽しめるぞ。また、このゲームでは移動や休憩によって時間が経過する。イベントによってはある特定の時間帯でしか発生しないものもあるので、いろいろ試してみるとレアなイベントを発見できるかも？



◀通常画面。効率よくゲームを進めるには、画面右の4つのコマンドの使い分けがポイントだ。



▲時間限定の食事メニューにはどんな効能が…？



◀買い物のとき、リナのみ半値以下で値切り可能。

バトルモード

キャラの個性が戦闘に反映される

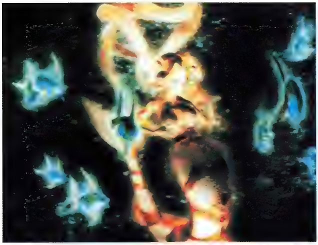
今作の戦闘はターン制を採用している。コマンドは移動や攻撃、防御といった基本的なもののほかに、各キャラ専用のコマンドが用意されているぞ。その内容は、リナの「スリッパ攻撃」、ナーガの「高笑い防御」など、キャラの個性たっぷりのものばかり。また、そのほかにも「すぺしゃるモード」というAI機能があり、これを使うとそのキャラの性格を反映した戦い方を楽しめるのだ。



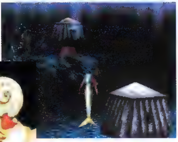
◀地形は3Dポリゴンで構成され、マップ上には障害物や段差などが配置されている。



▶原作同様、味方を巻き込んでの魔法攻撃も可能。さっそくガウリイが巻き添えをくってます。



▼人気イラストレーターの山田章博氏がキャラクターデザインを担当。アーディンや美しいマーメノイド（海底世界の住人）たちの魅力的なデザインは必見だぞ!!





▲フィールド上では前後左右に加えて上下にも移動可能。自由に泳ぎ回って、神秘的な海底世界での散策を楽しもう。広大な深海の底では、いったい何が待ち構えているのか!?

RPG

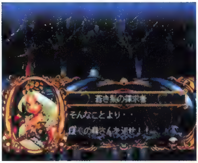
MEREMANOID ～マーメノイド～

人魚の暮らす海底世界を冒険していく異色のRPGが登場。
水中を自由に泳ぎ回って神話に隠された謎に挑め!!

8|5
▶エクシング・エンタテイメント
▶￥5,800
▶MC（1ブロック）

光輝く深海で始まる感動の物語

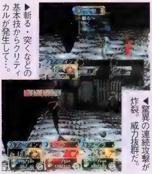
『マーメノイド』は人魚たちの暮らす海底世界マーメノイアで繰り広げられる愛と感動のRPG。女性種しか存在しないこの世界に、主人公・アーディンが誕生したことから物語が始まる。アーディンを含む登場人物はすべて人魚で、海底世界を舞台に個性的なキャラクターたちが所狭しと活躍するぞ。プレイヤーはアーディンとなって、3Dポリゴンで構成された世界を自由に泳ぎ回ることができる。また「アビス」と呼ばれる戦闘システムを採用し、迫力のバトルを実現。さらに美麗なCGムービーが物語を盛り上げるのだ!!



◀シナリオは『FF』シリーズで有名な寺田憲史氏。感動のストーリーが味わえるぞ。

海中バトルシステム「アビス」に注目!!

戦闘は「アビス」（Aquatic-Battle Impressive System）によるコマンド入力方式。水中ならではの多彩な演出が楽しめる。そして最大の特徴は「クリティカル」による連続攻撃なのだ。



▶斬る・突くなどの基本技からクリティカルが発生して…。

◀驚異の連続攻撃が炸裂。威力抜群だ。

RPG

黒い瞳のノア ～Cielgris Fantasm～

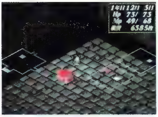
平凡な少女ノアが、復活した魔神を倒すために冒険する
RPG。モンスターを仲間にして最強パーティを目指せ

7月（予）
▶ガスト
▶￥5,800
▶MC（3ブロック）
DS（AC非対応）

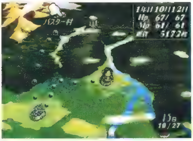
モンスターを召喚して戦え!!

主人公・ノアはどこにでもいる普通の女の子。しかし突然復活した魔神によって、幼なじみの少年ディスティーンが石にされてしまう。女神ニルから魔法の力を授かったノアは、彼を救い、世界を守るため、冒険へと旅立つのだ!! ゲームは基本的に酒場で仕事の依頼を受け、それを遂行することで進行する。仕事は皿洗いなどの簡単なものから、護衛やモンスター退治といった複雑なものまで多種多様。冒険を繰り返すことで、次第にノアも成長していくぞ。戦闘ではモンスターを捕獲して仲間にすることで、自由にパーティを編成することができる。どんどんモンスターを仲間にして成長させ、最強のパーティを目指そう!!





▶冒険が進むとダンジョンを探索することも。オートマップ機能で快適に歩き回ることができるぞ。



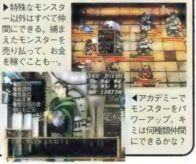
▲街から街へ、マップ上を移動すると距離に応じて時間が経過する。モンスターも出現するので注意しよう。



◀たくさんの登場人物が、ノアの冒険を手助けしてくれる。最終目的は3年以内に魔神を倒すことだ。

好きなモンスターでパーティが組める!!

戦闘中にモンスターのHPが半分以下になると「ゲット」の文字が表示され、捕獲が可能になる。仲間にできるモンスターは80種類以上。特殊なアイテムと合成して、より強力なモンスターに進化させることも可能だぞ。



▶特殊なモンスター以外はすべて仲間にできる。捕まえたモンスターを売り払って、お金を稼ぐことも…。

◀アカデミーでモンスターをパワーアップ。キミは何種類仲間にできるかな？

SLG

ツインズストーリーきみにつたえたくて…

双子の妹と高校生活を送りながら、学校の女の子たちとの交流が楽しめる恋愛SLG。

6|24 ▶パンサーソフトウェア ▶¥5,800 ▶MC(2ブロック) DS(AC非対応)

双子の妹は心強い恋の味方!?

双子の兄妹の兄となって、高校生活最初の1年を体験する恋愛SLG。勉強や部活など、学校生活を送りながら、いろいろな女の子との交際が楽しめるぞ。主人公の行動は1週間ごとにスケジュール画面で決定。「学校」と「放課後」の行動が1日ごとに選択でき、それに応じて「学力」や「運動」などのパラメータが上下するのだ。イベントの選択で変化していく各種「性格」パラメータも存在し、女の子との相性に影響するぞ。登場する女の子は全部で10人＋α。全員クリアを目指そう!!



▲様々なイベントを通じて、個性的な女の子たちとの交流を深めよう。妹も応援(?)しているぞ。



▲プロローグでは美麗なOPムービーが楽しめる。主人公と妹をとりまく人間関係がテンポよく紹介されていくのだ。



◀スケジュールでは、オートによる一発入力から細かい指定まで、快適に操作することが可能。バランス良く鍛えていこう。



▶休日には自由行動もできる。妹に聞けば、お目当ての女の子の行き先を教えてくれるぞ。イベント発生のチャンスだ!!

RCG

ストリートスクーターズ

普通の道路や建物の中を個性的なキャラがスクーターで爆走する、超過激なRCGが登場。

7|29 ▶TYO エンタテインメント ▶¥5,800(予) ▶AC(DS対応)

ルール無用でブッ飛ばせ!!

それぞれ能力が異なる個性的なキャラクターが、スクーターで商店街や地下鉄のホームなどを爆走するRCG。地形に応じてウイリーやジャンプなどを駆使しながらゴールを目指そう。コース上では枝分かれした道から自由に進路を選択でき、路上に落ちている障害物を拾って、ライバルを攻撃することも可能。2Pレースやタイムアタックモードも熱いぞ!!



◀ひたすらゴールを目指して爆走。障害物は蹴散らすのみ!

ACT

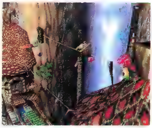
トンバ! ザ・ワイルドアドベンチャー

人気ACTの続編がついに登場。様々なアクションを駆使して、新たな冒険に挑もう!!

秋予定 ▶ウーピーキャンプ ▶¥5,800(予) ▶MC(1ブロック) AC(DS対応)

トンバの大冒険が再び始まる!!

走る、飛ぶ、投げつけるといった楽しいアクションを駆使して、次々とイベントをクリアしていく人気ACTの第2弾。今回はフルポリゴンで構成された立体フィールドを舞台に、トンバの新たな冒険が始まるのだ。簡単・多彩な操作システムは健在。細かい操作方法やステータスなどは「冒険ノート」でいつでも確認できるので、誰でも楽しく遊べるぞ。



◀町や村、そして野原や大海を舞台に、トンバが所狭しと大活躍!!

新作ソフトニュース NEWS

リアルさを極限まで追及したRCGが登場!

さらに続々と登場する魅力的なタイトルを、イッキに紹介していくぞ。まずは、コンピュータ上の仮想空間でピンボールが楽しめる『Acid (アシッド)』。放物線を描いて反射する光弾を操って、画面に表示される様々な情報をもとに、ステージ内のターゲットをすべて破壊しよう。おなじみの『必殺パチンコステーション』に、早くも第5弾が登場。今回は「デラマイッタ」と「いれてなんぼ」の2シリーズ5機種を収録しているぞ。そしてパソコン版が熱狂的な支持を受けたリアルなRCGのPS版が、『MONACO GRAND PRIX racing simulation 2』として登場だ。世界各国の17のサーキットで、ライバルたちと競い合おう。『アルカノイドR2000』は、低価格になって帰ってきた定番シリーズ最新作だ。



MONACO GRAND PRIX racing simulation 2より

Acid (アシッド)

▶7月 ▶STG ▶たき工房 ▶¥4,800



◀3D電脳空間でピンボールが楽しめる新感覚STG。互いのガンシップを攻撃し合う2Pモードも熱いぞ!!

必殺パチンコステーション5 ～デラマイッタ&いれてなんぼ～

▶発売中 ▶SLG ▶サンソフト ▶¥4,900



◀最新機種5台をシミュレートできる人気パチンコSLGの第5弾。これで実機の攻略もバッチリ!?

MONACO GRAND PRIX racing simulation 2

▶7月 ▶RCG ▶UBIソフト ▶¥5,800



◀車の挙動からタイヤのセッティングまで、あらゆるデータを忠実に再現したリアル志向のレースゲームなのだ。

アルカノイドR2000

▶7/1 ▶PZG ▶タイトー ▶¥2,000(予)



◀『アルカノイドR』をもとに、デュアルショックに対応させた定番シリーズ最新作が登場!

真実の愛はトロッコでわかる!?

LOVE² トロッコ

PSの次を見すえる先取り(?)ページ

このゲームは、カップルが乗ったトロッコを２人のプレイヤーが交互にボタンを押してこぎながらゴールを目指すという一風変わったＡＣＴだ（１人プレイ時は片方をCOMが担当)。このゲームの一番の魅力が、２Ｐ協力プレイで楽しむ「ラブラブモード」。行く先々に仕掛けられた数多くのトラップを２人で協力してかわしたり、コース上にあるアイテムを取ったりして進もう。すると女の子の好感度を示す「ドキドキポイント」がアップ。見事ラブラブ状態でゴールインすれば、ベストカップルとして登録されるのだ！



◀まるでジェットコースターのようにトロッコが登っていく。この先にはどんな仕掛けが待ちかまえているのか!?

START!!



LOVEデートのはじまりだ!!



ギー



▶２人の呼吸を合わせないとすぐに追いつかれてしまうぞ！

怒りの大鹿が迫る!?



トラップは愛の力でかわすのだ！

◀女の子はやっぱりプレゼントに弱い。相手が喜ぶアイテムを取るのだ！

ベルをGETしてドキドキポイントUP

ギー　「この廃坑にはダイヤが隠されてるんだってさ。もし見つけたら、イリヤにプレゼントするよ」
イリヤ「そうね……」
ギー　「なんか、トロッコで廃坑走ってると、ジェットコースターとかお化け屋敷みたいで楽しいな」
イリヤ「そうね……」
ギー　「でもオレは、イリヤといるから楽しいんだぜ」
イリヤ「うるさ〜いっ！　大鹿に追われてるんだから、黙ってトロッコ漕いでなさいよ〜っ!!」
ギー　「りょ、了解……」

GOAL!!



イリヤ

2人のラブラブ度は……？

トロッコで愛をはぐくもう！

新カップル誕生!?

２Ｐ協力プレイの「ラブラブモード」では、心理テストで作ったプレイヤーの分身でプレイすることで、クリア時に２人の相性がバッチリわかるシステムになっているのだ。意外な人との相性のよさが明らかになるかも!?



◀クリア後はお楽しみの結果発表。気になるあの子との相性は？

今回のネクストは？

気になる女の子とはゲームで仲良くなるってのもいい方法だよね!?　そこで、今回紹介するゲーム。一緒にプレイした相手との相性がバッチリわかっちゃう、その名もズバリ『LOVE² トロッコ』!!　相性判断ができちゃうトロッコゲームなのだ。

LOVE² トロッコ

■６月24日発売予定　■ACT　■TYOエンタテインメント　■¥4,800

電撃ポケットステーション PocketStation

1999 6/25

6月・7月発売のポケステ対応タイトルを一挙公開！

日本が暑けりゃ、ポケステも熱い!! あいかわらず加熱中のポケステ人気にさらに油を注ぐべく、今回は6月・7月に発売される予定のポケステ対応タイトルを一挙に公開していくぞ。話題の大作から、ひそかに注目を集める新作まで、今回の特集をチェックして夏のポケステブームを先取りしちゃおう!!

トロンにコブン

かわいいトロンちゃんが、さらにかわいいコブンズを引き連れて大活躍する、期待のACT『トロンにコブン』。この話題作もポケステにバッチリ対応しているぞ。ポケステを使うと、コブンが登場するミニゲームが4種類も楽しめるのだ!!



▲本編もバラエティに富んだ、おすすめの1本だぞ!!

ミニゲームでコブンをパワーアップ!!



ポケステにダウンロードできるコブンは3体まで。ミニゲームは以下の4種類で、クリアするごとにポイントが加算される。30ポイント集めれば、コブンの攻撃力・かしこさ・素早さのうち、どれか1つを上げることができるのだ。ガンガン遊んで、すべての能力値をMAXにしてみよう!!

1 カレー早食い競争





制限時間内にカレーを全部食べよう!! コブンが口を開けているときにボタンを押せば、スプーンを口に運んでカレーを食べるぞ。失敗するとのどに詰まらせてしまうので、水を飲ませて回復させろ!!

2 おつかいじごく




ジャンプで障害物をよけながら、無事にゴールまでたどり着こう。障害物に接触するとダメージを受け、そのたびに背後の犬が接近。4回ダメージを受けると追いつかれて、ゲームオーバーになるぞ。

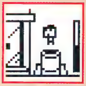
3 コブン合唱団

最初にお手本の音を聞いて、その順番通りにボタンを入力しよう。ド・レ・ミ・ソ・ラの5つの音が、5つのボタンに対応。全部で4問正解すればゲームクリアだ。



4 人間大砲

大砲でコブンを打ち上げ、窓を破ってビルに侵入するぞ。侵入できる窓は1カ所だけ。最初にその場所を確認して、高さに応じて大砲の威力を調整しよう!!



■カプコン■7月15日■¥5,800■ACT■必要ブロック数5

ファイヤープロレスリングG

ミニゲームでレスラーを育成！

このPS版『ファイプロ』では、作成したエディットレスラーをポケステでトレーニングすることができる。ベンチプレスやスクワットなど、4種類のミニゲームで自分だけのレスラーを育てよう。



◀友だちとデータを交換することも可能。

■ヒューマン■6月24日■¥5,800■SPG■必要ブロック数5

私立ジャスティス学園 熱血青春日記2

好きなキャラからメールが届く！



▲ひなたとどこでも一緒だぞ!!

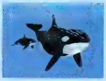

▼あのバツともデートできる!?

『熱血青春日記2』では、ポケステで「ポケットジャスティス」が遊べるぞ。メインモードではキャラクターの好感度を上げながら、メールやデートなど様々なやり取りを楽しもう。ゲームモードでは3種類のミニゲームをプレイして、本編の購買部やポケステのデートモードで使うお金を稼げるのだ。さらに通信機能を使えば、ポケステ同士で記念カードのコピーも可能だぞ。

■カプコン■6月24日■¥5,800■対戦ACT■必要ブロック数10

アクアノートの休日2

貴重な生物をビーコンで探せ！


▲どこまでも青い海で海底散策を楽しもう!!

海底散策を楽しむ『アクアノートの休日2』も、本編に役立つミニゲームが楽しめるぞ。最初に流れる4種類の音に従ってボタンを入力すると、クマみたいなキャラのビーコンが反応。するとPS本編で、ビーコンが生物の住む海域を教えてくれるのだ。

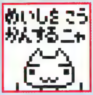

▶より正確に音を入力すれば貴重な生物が!!

■アートディンク■7月1日■¥5,800■SLG■必要ブロック数4



どこでもいっしょ

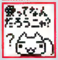
夏のポケステ大本命!!



◀交換した名刺はPS本体で確認できるのだ。



▶仕種がとにかくかわいくてキュート♥



▶思わずうなずく名言が飛び出すことも。

ポケステ内のキャラクターと友だちになれる、画期的なポケステ専用タイトル。いろいろな単語を教え込むことで、コトバによるコミュニケーションが楽しめるのだ。さらにほかのポケステと通信すれば、名刺交換やミニゲームで遊ぶことも可能。ポケステの中で一喜一憂するかわいさに、思わずホレ込むことうけあいだぞ。

■SCEI■7月22日■¥3,800■ETC■必要ブロック数15

プルムイ プルムイ

ミニゲームで料理!



▶ミニゲームで調理しよう。



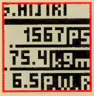
▶ムイが笑えば高得点だ!!

話題のモーフィングRPGでは、ポケステ用ゲーム「ポケットキッチン」が遊べるぞ。20種類の料理名が付いたミニゲームが収録されていて、クリアすればその料理が完成。そのデータをPSにロードすれば、うれしいご褒美も!?

■カルチュア・パブリッシャーズ■7月15日■¥3,000
■RPG■必要ブロック数11

Racing Lagoon

友だちの車がキミの敵になる!



▲画面上で入っている車の性能も確認できる。

通信機能で友だちとデータの受け渡しをすることで、そのマシンをPS本編のRPGモードに、敵車として登場させることができるぞ。勝てばユニットやパーツも奪い放題なのだ。自慢のマシンを交換しあって、白熱したレースを楽しもう!!

■スクウェア■発売中■¥5,800
■RPG■必要ブロック数2

ポケットファミリー ～しあわせ家族計画～

おかしな家族の面倒をみよう!



▶「おせわ」で話したり遊んだりできる。



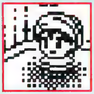
▶連打で勝負が決まる「ハヤグイ」。

アパートの大家さんになって家族を育てる『ポケットファミリー』。ポケステでは、家族と会話したり、4種類のミニゲームでパラメーターをアップさせたりすることが可能。さらに通信機能で、データやメッセージの交換もできるのだ。

■ハドソン■7月8日■¥5,800
■SLG■必要ブロック数10

ルームメイト～井上[illegible]子～

気になるあの娘と同居生活!



▲クリアすると、様々な表情を見せてくれる。

時計機能を使うことで、実時間に応じたイベントが楽しめるポケステ必須タイトル。ポケステ単体でも、涼子ちゃんとカードゲームを楽しむことができるぞ。

■データム・ポリスター■7月予定■¥5,800
■SLG■必要ブロック数5

グランディア

「プーイ ジャンプ」をプレイ!

期待のRPG『グランディア』は、ゲームのマスコット「プーイ」を使ったミニゲームを搭載。決定ボタンでプーイを羽ばたかせて、スクロールしてくる障害物を飛び越えよう。失敗して壁や障害物に押しつぶされてしまったらゲームオーバーだぞ。



▲プーイはスーのペットの不思議な生き物。

■ゲームアーツ/ESP■6月24日■¥5,800
■RPG■必要ブロック数2

バーガーバーガー2

ポケステで食材を調達しよう!

いろいろな食材を使ってハンバーガーが作れる、バーガーショップ経営SLG。『2』ではポケステのミニゲームで、新しい食材をゲットできるのだ。その食材をPS本編にロードすれば、キミだけのオリジナルバーガーが作成可能になるぞ!



▲ユニークな食材をゲットしよう

■ギャップス■7月予定■¥5,800
■SLG■必要ブロック数5

サルゲッチュ

「ホルゲッチュ」って何だ?

世界初のデュアルショック専用ACT『サルゲッチュ』。ポケステ対応の詳細はまだヒミツだが、サルたちが多数登場する「ホルゲッチュ」がプレイできるのだ。



▲サルたちを使ってアイテムを発掘できる!?

■SCEI■6月24日■¥5,800
■ACT■必要ブロック数12

パチスロ帝王mini～Dr.A7～

パチスロ占いで熱くなれ!



▶プレイ前に今日の運勢を占ってみよう。



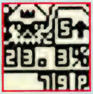
▶収支をチェックしながら勝負に燃えろ。

最新実機を攻略できる『パチスロ帝王mini』では、ホールでプレイしたお金の収支計算ができる「パチスロ収支表」と、パチスロ運勢がわかる「Dr.A7スロット占い」をポケステで楽しめるぞ。さっそくポケステを持ってホールへ向かおう!!

■メディアエンターテイメント/Bull's Eye■6月24日
■¥3,800■SLG■必要ブロック数2

パチスロ完全攻略 ～アルゼ公式ガイドVolume.4～

カンタン操作で設定判別OK!



▲この機能とPS本編で攻略はカンペキに!?

パチスロSLGの定番タイトル、『パチスロ完全攻略』シリーズもポケステに対応! ホールで人気の5機種を搭載した本編から、ポケステにデータをダウンロードすることによって、面倒な台の設定判別が誰でも簡単にできるようになったのだ。

■日本シスコン■6月24日■¥6,800
■SLG■必要ブロック数2

メタルギアソリッド インテグラル

特別ミッションを遂行せよ!



▲クリア後の称号で内容が変化するとか…。

『メタルギア』もリニューアルでポケステに対応。詳細はまだ公開できないが、ナオミから依頼される極秘ミッションを遂行していくモードがあるらしいぞ。

■コナミ■6月24日■¥4,980
■ACT■必要ブロック数1


的場 均
リーディング7位／通算勝利数1318
田村真来
リーディング74位／通算勝利数9
南井克巳
リーディング10位／通算勝利数1521
記録更新中!
柴田善臣
競馬ゲームだ!
リーディング2位 通算勝利数817
蛯名正義
待ってました!
リーディング1位 通算勝利数697
牧原由貴子
リーディング64位／通算勝利数23
高橋 亮
リーディング6位／通算勝利数111
加藤和宏
タントツ一番の
超人気だね!
リーディング21位／通算勝利数538
※騎手のデータは'98年度のものです。
競馬ファンの興奮がすべてここに!
ドラマチックレーシングゲーム
GI JOCKEY
ジーワンジョッキー
絶賛発売中
●プレイステーション版・価格6,800円
アナログコントローラ DUAL SHOCK 対応
キャラクターデザイン © かどた ひろし
ジーワン ジョッキー ハイパーガイドブック 価格1200円・発売中
ジーワン ジョッキー 完全騎乗ガイド 価格1400円
6月中旬発売
コーエーの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL.045-561-8000（テレビゲーム専用）・TEL.045-561-1100（パソコン専用）・ホームページ http://www.koei.co.jp/
"PlayStation"ロゴおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標、また"PocketStation"は同社の商標です。
■ソフト・書籍の価格には消費税は含まれておりません。
■当社は本ソフトの無断複製・賃貸・中古販売は一切許可しておりません。
このマークは、無許諾でのゲームソフトの中古売買を禁止するマークです。
NO RESALE
PlayStation
株式会社コーエー
〒223-8503 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL.045-561-6861（代）



PlayStation
愛と勇気と冒険の正統派ファンタジーRPG、
プレイステーションでついに発売!!
ルナ2 ～エターナルブルー～
LUNAR 2
ETERNAL BLUE
初回特典
描き下ろしポスター
プレイステーション専用RPG
絶賛発売中!!
CD3枚組/価格6800円(税別)
アナログコントローラ DUAL SHOCK 対応
the Best
ルナ～シルバースターストーリー～
LUNAR
SILVER STAR STORY
好評発売中 価格2800円(税別)
オール・ザ・ルナ
LUNAR
CD-ROM
パソコン用CD-ROM Windows95／98対応
7月16日発売予定 予価5800円(税別)
スニーカー文庫最新刊
LUNAR2 エターナルブルー レミーナただいま修業中!
原案:重馬敬 著者:細江ひろみ イラスト:船戸明里
絶賛発売中 価格540円(税別)
あすかコミックスDX 最新刊
ルナ2 ～エターナルブルー～
原作:重馬敬 著者:成瀬かおり
好評発売中 価格580円(税別)
ESP
角川書店


PlayStation
麻雀ゲームはシャノアール。
Chat Noir®
a guarantee for software that won't wear
麻雀悟空
天竺99
この緊張感がたまらない。
あの正統派麻雀が1,800円で新登場!!
麻雀ゲーム業界で圧倒的な実績を誇るシャノアール。名作「麻雀悟空 天竺」がリニューアル。
好評発売中!!
●麻雀卓のグラフィックを一新。牌がより大きく見やすく。
●業界最強を誇る思考ルーチンを搭載。
●オープンリプレイ機能の搭載はイカサマ無しの証明。
ズルが無いからこそ、ここまで見せられる。
●多彩かつ自然な打ち筋を誇る対戦相手と
卓を囲めば、実戦さながらの緊張感が味わえる。
●最初はやさしく…、段位が上がるごとに
相手が本気を出してくる。あなたの実力に応じた
適度な強さの相手と対戦が楽しめる。
ノコリ 24
ツモ
麻雀修行に出たあなたは、ルールや大会形式、対戦相手の異なる6カ国を巡る。敵は百戦錬磨の強者ばかり。規定の成績を上げて昇段を重ね、究極の段位である名人位を目指せ。
悟空 1級 110/120
開発・発売 株式会社シャノアール
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。



戦略性豊か

発売まであと2週間を切った『グランディア』。PSで遊べる日を、心待ちにしている人も多いんじゃないかな。今回はグランディアの魅力の1つ、戦闘にスポットを当てて紹介していくぞ。ここで戦闘を予習しておけば、冒険がスムーズに進むこと間違いなしだ！

- ★セミ・リアルタイム制によるスピーディな戦闘！
- ★「IPゲージ」の採用により戦略性がアップ！
- ★キャラの成長のカギを握るスキルレベル！
- ★見るものを魅了する魔法・必殺技エフェクト！

●グランディア：ゲームアーツ／ESP ●RPG：6月24日発売：¥5,800（CD2枚組）●MC（1ブロック）、AC（DS対応）、PS（2ブロック）

フィールド上で敵と接触するときの状況が戦闘時の状況に影響を与える！

FIELD

[illegible]の[illegible]は、移動[illegible]ダンジ[illegible]りと、それぞれに[illegible]状況が変化する。1つは敵に見つかれずに、敵の横や後ろから接触したとき。これは先制攻撃となり戦闘を優位に進められる。もう1つは敵がパーティの横や後ろから接触したとき。これは不意討ちとなり、敵の先制攻撃を受けてしまう。相当に不利な条件で戦うパターンだ。このように、戦闘の有利不利はその行動1つで決まる。そのため、実際にダンジョンを歩いているかのような緊張感が味わえるぞ！

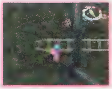


▲ここまで敵に近づいたら覚悟を決めよう。ヘタに逃げようとすると、パーティの横や後ろから接触されてしまうのだ

戦闘突入までの流れ

1 ダンジョンフィールドを探索

ダンジョンの探索は、ボスやトラップなどの危険と常に隣り合わせ。しかし危険な分、ストーリー上重要なイベントや、冒険に役立つアイテムなどが数多く存在する。ダンジョンを探索することが冒険への第一歩だぞ。



◀敵に見つかるのか!?緊張の一瞬だ。

2 フィールド上で敵と接触

敵が赤く光ったらこちらに気づいた合図。一度気づかれてしまうと、敵は猛スピードで突進してくるぞ。このため、敵に見つかると、不意討ちを受ける可能性が高い。したがって、敵を見つけたらできるだけ気づかれないように接触する必要があるのだ。



▲敵のすきを突いて先制攻撃に成功！ 非常に有利な状態で戦闘を始められるのだ。



▲パーティが危険な状態のときに不意討ちを受けると、全滅する可能性もある。

3 接触した敵と戦闘開始！

敵と接触するとすぐに戦闘が始まる。このとき、先制攻撃に成功していれば、敵よりも先に動くことが可能だ。また、敵から不意討ちを受けると、先に行動され、かなり不利な状態で戦うハメになるぞ。このように、『グランディア』の戦闘は敵との接触の仕方が勝敗を大きく左右する。敵を見つけたときから、すでに戦闘が始まっているというわけだ。これは忘れずに覚えておこう！



◀先制攻撃できれば、ノーダメージで一気にカタをつけることも可能だ。



◀戦闘を制するものは『グランディア』を制す！

な戦闘を徹底チェック!

GRANDIA グランディア

IPゲージによってセミ・リアルタイムで進行する戦闘の流れと、多彩なコマンドを紹介!

も安心だ。

戦闘画面



パーティステータス
味方キャラのステータスや、眠り・混乱といったステータス異常を、常時チェックできるウインドウ。

IPゲージ
敵味方の行動の順番がすべて表示されている重要なゲージ。IPゲージと戦闘時ステータスを常にチェックしておけば、敵全員の行動を完全に把握することも可能だ。IPゲージの詳細については下記を参照。

コマンド
キャラにコマンドの順番が回ってきたときに表示されるアイコン。行動を決めるための8種類のコマンドが用意されていて、コマンドが決定されるまで時間は止まっている。8種類のコマンドについては右を参照。

戦闘時ステータス
敵味方を問わず、現在行動中のキャラのステータスを見ることができる。敵の攻撃内容を事前に知ることも可能だ。

コマンドの使い方1つで勝敗が決まる!!



コンボ	[illegible]	防御	[illegible]
クリティカル	[illegible]	見る	[illegible]
技・魔法	パーティの各キャラが習 [illegible]	作戦	[illegible]
道具	[illegible]	逃走	[illegible]

IPゲージとは?

戦闘中に行動の順番を決定しているのがIPゲージだ。IPゲージには、戦闘に参加している全キャラクターのマークが表示されている。そして、そのマークが「COM」の位置に来ると、コマンドの入力、「ACT」の位置に来るとコマンドを実行するのだ。マークの移動速度は、各キャラの「すばやさ」の数値によって決められている。「すばやさ」の数値が高いほどマークの移動速度が速くなるのだ。



IPゲージに影響を与える2つのアクション

クリティカルや、ある特定の特殊攻撃が当たると、攻撃を受けたキャラは、ゲージを戻されたり、一時的に進行が止められてしまうのだ。これを有効に使えば、敵の行動を止めて、攻撃を受ける前に倒すこともできるぞ。

キャンセル



キャラが何らかのコマンドを実行中、または待機中に特殊攻撃がヒットして、コマンドが中断してしまう状態。コマンドを再入力する必要がある

ノックバック



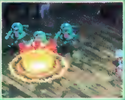
パーティキャラが敵の攻撃を受けて、一時的にIPゲージの動きが止まってしまう状態。キャラの耐久値を超える攻撃を受けると、この状態になる



武器と魔法のスキルレベルは、新しい技の習得だけでなく、キャラの成長にも深く関係している！

★魔法には4つの基本属性がある

属性	効果
炎	素早さ＋1
水	HP＋1
風	走力＋1
土	力＋1

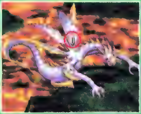


ONE POINT 4つの基本属性から4つの合成属性が生まれる

基本属性よりも強力な魔法を使えるのが合成属性だ。各合成属性は、一定レベルの基本属性を2つかけ合わせないと覚えることができない（右記参照）。また、各合成属性はスキルレベルを持たず、代わりにそれに含まれている2つの基本属性のスキルレベルが上がる。例えば稲妻を使えば、炎と風のスキルレベルが上がるのだ。

- 稲妻＝炎＋風
- 吹雪＝風＋水
- 森林＝水＋土
- 爆裂＝炎＋土

★耐性は攻守のダメージを左右する



★武器の種類は全部で6タイプ



武器	効果
短剣	HP＋1 走力＋2
刀剣	力＋1 素早さ＋2
メイス	HP＋2 体力＋1
斧	HP＋1 力＋2
射撃	HP＋1 力＋2
ムチ	HP＋1 素早さ＋2

ONE POINT キャラによって持てる武器は限られる

武器は、キャラによって使える種類が限られている。これにより、キャラのタイプは近距離攻撃型と遠距離攻撃型に決まってくるのだ。各キャラの武器のタイプをうまく組み合わせれば、遠距離も近距離も戦えるパーティ編成が可能だぞ。



◀パーティの人数が多ければ多いほど、多彩な攻撃パターンが作れるぞ。

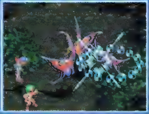
★さまざまな特殊効果を持つ武器もある



武器と魔法のレベルを上げていくと…

技・魔法レベルを上げると威力とスピードがアップ！

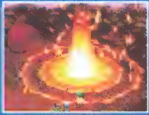
技と魔法には熟練度が設定されていて、画面上では星マークで表示されている。レベルは全部で15段階あり、各スキルレベルとともに熟練度も上がっていく。また、熟練度が上がると技や魔法の威力（最大1.5倍）と発動スピードが上がるのだ。



◀スピードと威力が上がれば、

スキルレベルを上げて新しい技と魔法をゲット！

武器と魔法属性のスキルレベルを一定まで上げると、新しい技と魔法を習得できる。技と魔法は高レベルなものほど威力が高く、もらえるスキルポイントも多い。技や魔法をドンドン使えば、戦闘も楽に進むし、キャラもより早く成長していくのだ。



◀ド派手なエフェクトは、見ているだけでも楽しくなってくる。

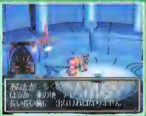
戦闘を理解したところで…

ストーリー序盤を新たに紹介。新大陸は近いぞ!

STORY

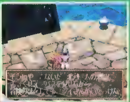
前回までのあらすじ





1 ……パームの街

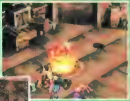
★地下酒場でジンの話を聞く

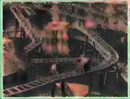




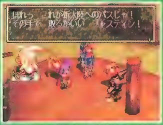
2 ……レック鉱山

★パスのためにモンスター退治





★ついに新大陸へのパスを入手!



3 ……パームの街

★生まれ育った街との別れ



4 ……渡航船

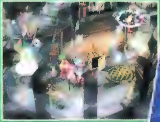
★冒険者・フィーナとの初めての出会い





5 ……幽霊船

★フィーナとともに幽霊船退治をすることに





そしていよいよ新大陸へ!

次号、いよいよ攻略編に突入!!

PSで語られる新たなゲッターロボ伝説

●ゲッターロボ大決戦！／バンダイビジュアル
●S·RPG＋合体シミュレータ／9月予定／¥6,800(予)
●MC(1ブロック)

ゲッターロボ大決戦！

伝説のスーパーロボット「ゲッターロボ」が原作の雰囲気そのままにS·RPGでPSに登場。3Dポリゴンで描かれた迫力あるバトルシーン、臨場感あふれる合体訓練など魅力満載のこのゲームを徹底解剖していくぞ。





敵か味方か!? ブラックゲッター

すべてが謎に包まれたブラックゲッター登場!!

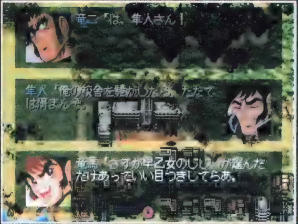


早乙女研究所研究報告

ゲッターの魅力 その一

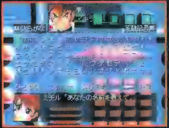
●『ゲッターロボ大決戦!』にはさまざまなキャラが登場する。その中から特に重要と思われる人物について報告していこう。

Characters



ゲッターチームとその仲間たちを大公開!!

この『ゲッターロボ大決戦！』には、なんと「ゲッターロボ」からだけではなく、「ゲッターロボ號」や「真ゲッターロボ」からも多くのキャラが登場する。そのため原作にはなかった號と武蔵の出会いといったシーンも実現するのだ。また原作には登場しない、ゲームオリジナルのキャラもたくさんいるらしい。彼らがいったいどんな活躍をするのか？　期待が高まる。



◀▼性別と名前を設定できるプレイヤーキャラクター。彼らをゲッターロボに乗せることも…。



初代ゲッターチーム

迫りくる爬虫人類の脅威に対抗するために、早乙女博士がスカウトした若者たち。ゲッターロボを操縦するために必要な人並みはずれた体力と精神力の持ち主たちである。

流 竜馬



ゲッター１のパイロット。空手の達人。

神 隼人



ゲッター２のパイロット。頭脳明晰。

巴 武蔵



ゲッター３のパイロット。柔道の使い手。

新ゲッターチーム

橘研究所で作られた新型ゲッターロボのパイロットに選ばれた若者たち。彼らもまた人並みはずれた体力と精神力の持ち主で、その能力は初代ゲッターチームと比較しても遜色ない。

一文字 號



ゲッター號のパイロット。勝気な性格。

橘 翔



ゲッター翔のパイロット。剣術が得意。

大道 凱



ゲッター凱のパイロット。元メカニック。

早乙女研究所

早乙女研究所とは、宇宙から降り注ぐエネルギー「ゲッター線」の研究をする機関。と、同時に爬虫人類に対抗するために「ゲッター線」を利用したゲッターロボを開発した研究所でもある。

早乙女博士



早乙女研究所所長で、ゲッターの開発者。

早乙女ミチル



博士の娘。研究所のアイドル的存在。

車 弁慶

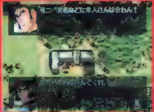


ゲッターＧのテストパイロット。楽天家。

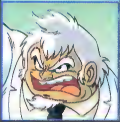
原作チェック キャラクター編

ゲッターを彩るキャラクターたち

このゲームに登場するキャラクターたちは、その設定もじつに原作に忠実に描かれている。たとえば、マンガ版の隼人が学生運動のリーダーで、学園側との全面衝突に勝利し、学園を乗っ取るというエピソードがゲーム中に描かれているし、敵である地底魔王ゴールが、かつて住んでいた地上をその手に取り戻すため、人類に戦いを挑んでくるという設定も原作に沿ったものだ。このページで紹介した以外にもゲームには、まだまだたくさんのキャラが登場するので、それらのキャラがゲームでどのように描かれているかも非常に興味深いところだ。



◀隼人の部下の竜二といったキャラクターも登場するぞ。



早乙女研究所研究報告

ゲッターの魅力 其ノ二

●ゲッターロボの世界を再現するために、特徴的なシステムが開発されたという情報を入手した。ゲームの流れとともに報告しよう。

System



基本システム&2大注目要素に迫る

ゲームの流れは下のチャートのようになっている。戦闘は敵・味方の行動を交互に行うターン制で、随所にアニメーションが挿入されゲームを盛り上げてくれるのだ。ここでは、ゲームの具体的な流れを追いながら、『ゲッターロボ大決戦！』ならではの2つの特徴的なシステムについても触れていこう。

ゲームの流れ

1 会話イベント ➡ 2 戦闘 ➡ 3 次回予告 ➡ 4 インターミッション

イベント 1

戦闘の前にキャラたちによる会話が展開。ときにはアニメーションを挿入しながら物語を盛り上げる。



▲登場キャラの熱い会話がゲームを盛り上げる。

戦闘 2



◀▼戦闘シーンは3Dポリゴンが激しく動く。

戦闘はターン制で行われる。ゲッターは自由に分離合体が可能。

次回予告 3

マップをクリアした後は、TV版の次回予告とまったく同じに、アニメーションをまじえて、神谷明氏のナレーションが入る。ファンにはたまらない演出に思わず、熱くなること必至！　これだけでもゲッターファンは、一見の価値がありそうだ。

インターミッション 4

ここではマシンの乗り換えやセーブ・ロードを行う。また、プレイヤーキャラの合体訓練もここで行う。



▲ここでしっかりと、次のステージに備えよう。

CHECK-1 熱血成長システムとは？

戦闘で経験値を得るとキャラクターのレベルが上がり、パイロットの能力に応じてユニットもパワーアップする。それが「熱血成長システム」である。

▼強いパイロットが乗れば、ユニットも強力に！





▲たとえユニットが強くてもパイロットが弱いとダメ。

CHECK-2 合体訓練は臨場感抜群

合体訓練では、3Dポリゴンで描かれたゲットマシンを操縦し、合体に成功すればプレイヤーキャラクターがゲッターに乗る資格を得ることができるぞ。

▼合体訓練は臨場感抜群のフライトシミュレータ！





▲合体試験に合格すれば、憧れのゲットマシンに乗れるぞ。

原作チェック システム編

原作を再現するシステム

ゲッターロボは設定通り、変形合体して3種類の戦闘形態をとることが可能なわけだが、実はゲットマシン2機による合体も可能なのだ。原作でも例えば脚を抑えられたときなどに、上半身のみで戦うといったシーンが結構あり、それによってピンチを脱出したことも少なくない。

また、このゲームではパイロットの乗り換えができるが、原作でも武蔵がゲッター1を操縦するといったことが行われている。ときには犬が操縦したことなんかもあったぞ。誰をどのゲッターロボのメインパイロットにするかは自由。キミだけのゲッターチームを作ってみよう。



◀見よ！　これがうわさの2機合体の姿だ！



早乙女研究所研究報告

ゲッターの魅力

Story

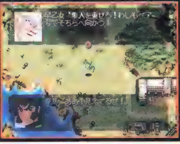
●すべての「ゲッターロボ」の世界が１つになったこの世界で、ストーリーはどう進んでいくのか報告していこう。



気になるストーリーは？ 序盤3話をダイジェストで紹介

すべての「ゲッターロボ」の世界を１つにまとめた、オリジナルの世界観でストーリーは展開。原作にあったエピソード、新たなエピソードを織り交ぜて語られていくので、原作ファンも、そうでない人も楽しめる内容になっている。今回はその中から序盤の第３話までのストーリーを紹介する。

原作のあのシーンが！





あの名セリフがここに！

◀▲原作にもあったエピソードは、見事なまでに、しっかりと再現されている。

敵はこの2つ

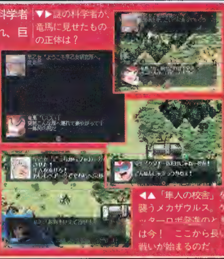


帝国から地上を守れ

ゲッターロボの前に立ちはだかる敵は原作と同様爬虫人類の恐竜帝国と鬼による世界征服を企む百鬼帝国。ゲッターは人類を守れるのか？

第１話 発進ゲッターロボ

突然謎の科学者に呼び出され、巨大ロボットのパイロットにされてしまった流竜馬。彼が第２のパイロットを求めて訪れた先に突然巨大な怪物が襲いかかってきた！



▼▶謎の科学者が、竜馬に見せたものの正体は？

◀▲「隼人の校舎」を襲うメカザウルス。ゲッターロボ発進のときは今！ ここから長い戦いが始まるのだ。

第２話 時は来た、我ら恐竜帝国

３人そろったゲッターチーム。そこに休火山の浅間山が噴火したとの連絡が。事件の裏に前回襲った敵の存在を感じた竜馬たち。彼らの前に地底魔王を名乗る生物が出現。



▲地上を狙う恐竜帝国の王、ゴールがその姿を現した。

第３話 ゲッター対ゲッター

恐竜帝国に対抗するために作られた量産型ゲッターロボHが、恐竜帝国によって奪われてしまった。ゲッターチーム、緊急出動！

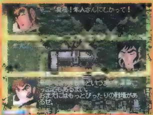


▲ゲッターロボを悪用させるな。急げ、ゲッターチーム！

原作チェック ストーリー編

今甦る、あのストーリー

このゲームの第１話は驚くほど原作に忠実である。マンガ版の第３話と４話にあたるストーリーで、竜馬と隼人が生身で爬虫人類と激しく格闘するシーンこそないものの、その後隼人がゲットマシンにむりやり乗せられるシーンも、早乙女博士がゲットマシンに乗っているところまでも忠実に再現されている。また、第２話以降は原作のエピソードをもとにしながら、独自の展開を見せていくことになる。はたしてこれから先どのような物語になるのであろうか。すべてはキミの腕にかかっている。新しいゲッターロボの伝説をつくるのは、キミ自身だ！



◀セリフまわしも原作のイメージそのままに行われるぞ。



エイジス・フォッカー
主人公。デネブ方面軍ではエンジェル・エースと呼ばれた若きトップパイロット。その腕を買われ、VF－X部隊に配属となる。女好きで、明るく情熱的。

ミッション&ストーリーを特別公開!

戦いの果てに見えたものは?

重厚なストーリーが展開していく……

『マクロスプラス』の時代から10年、『マクロス7』から4年後を舞台にした『VF－X2』。パイロットたちの生きざまに焦点を当てた本作は、これまでのマクロスシリーズとくらべても、かなりシリアスな物語となるようだ。戦闘中にかわされる通信などの演出にもこだわった作りで、より臨場感のあるストーリー展開を味わえるぞ!

STORY 背景 A.D.2050繁栄の陰に…

マクロス7のような移民船団により多数の惑星への植民が完了し、人類が銀河系内に広く版図を広げた時代。宇宙は平和と繁栄に包まれているかに見えた。しかし、その裏では、地球の統合政府と各移民惑星の自治政府との間の政治的・軍事的緊張から、暴動や反乱が頻発。治安の乱れをついたシンジケート犯罪なども横行しているのが現状だ。これらの危機に対応すべく、統合政府はVFシリーズの可変戦闘機を中心とした政府直属の特務部隊・VF－X"レイヴンズ"を設置、事件の防止・鎮圧にあたらせるのだった――。

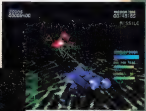
MACROSS VF-X 2

開発も最終段階に近づき、いよいよ詳細な情報をお届けできることになった『マクロスVF－X2』。今回は、ついに明らかにされた序盤のミッションと、その背景となるストーリーを紹介していこう! さらに、気になるバリアブルビューでのドッグファイトについても、体験レポートでチェックしていくぞ!!

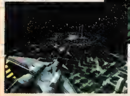
●マクロスVF－X2／バンダイビジュアル
●3D・STG／8月予定／¥6,800(予)
●MC(ブロック数未定)／AC(DS対応)

MISSION 1 GIGANT LULLABY ターゲットはマクロス!?

雲海を抜け、統合政府の中枢であるマクロスシティへ奇襲攻撃をかけるVF－X部隊。初めて目にするマクロスの威容に圧倒されるエイジスに、"鬼教官"ギリアムの怒号がとぶ。今回の任務は、新任のエイジスの適性テストとマクロスシティを守る無人防衛システムのパターン学習を兼ねた演習なのだ。迎撃に向かった無人機との激しい空中戦が展開される!!



▼いきなり「マクロスプラス」のクライマックスを思わせる、マクロスシティ上空での戦闘なのだ。



▲最後に登場するのは、最強の無人機"ゴースト"。あの独特の動きも見られるぞ。

MISSION 2 WIZARD of OZ 巨人機との激しい追撃戦!!

執拗な活動を続けるテロ組織"ブラックレインボー"に対し、大規模な掃討作戦が開始された。VF－X部隊の役割は、都市を拠点に抵抗を続ける敵へ補給物資を運ぶ増援部隊の撃破だ。巨大爆撃機の編隊へ攻撃をかけるエイジスたち。その背後からは、ブラックレインボーのリーダー、ティモシーの機体が迫る!



◀巨大な標的を次々に撃墜していくのだ。



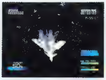
▶ステージ後半は、巨大な湖の上空が舞台だ。爆撃機からの銃撃もあるぞ!

体験レポート

ついに見えてきた完成形! これが『VF-X2』の戦いだ!!

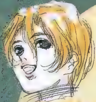
発売中の『愛・おぼえていますか』に同梱された体験版をプレイした人も多いと思うけれど、ここではさらに開発の進んだバージョンをもとにレポートしていくぞ。バリアブルビューでのファイターの操縦について、その感覚をできるだけ詳細に伝えてみたい。

●**基本操作**　ファイター形態での基本操作は、スティックの左右で機体のロール、上下で機首の上下と、シミュレータ系の設定だけれど、実際のプレイ感覚はもっとゲームらしい手応え。多少の慣れは必要だが、「自機の周囲に表示される黄色いマーカー(敵機表示)が正面に来るようにロールして、上昇」という操作に専念すれば、自然と敵機を捉えられるようになっている。回避行動では逆に、赤いマーカー(ミサイル表示)のない方向へと機首を向ければ、華麗にミサイルの合間をぬって飛ぶことも可能となるのだ。



◀これが最終的な画面レイアウト。マーカーが見えるかな?

●**変形**　『VF－X』の重要なポイントである変形も、前作から大きく変化。各形態への変形は、画面が切り替わることなく素



「じゃじゃ馬ニュートレット」の名で知られたエースパイロット。上官との衝突が絶えない。

スージー・ニュートレット



15歳にしてエース級の腕を持つ、天才パイロット。戦いに意味を見出せずにいるところがある。

トーマ・ション



鬼教官とあだ名される、VF－X部隊の隊長。彼にかかれば、エイジスですらヒヨッコ呼ばわりとなる。

ギリアム・アングレート

エイジスが所属することになるこの〝レイヴンズ〟は、統合軍の中から選び抜かれたエース中のエースたちで構成される特務部隊。ともに戦うパイロットは、みんなひとクセある連中ばかりだ。

VF-X〝レイヴンズ〟

ENEMY

VF－X部隊が立ち向かう敵は、テロリストや統合軍への反抗を続ける組織など、その目的もさまざま。絶え間のない戦いの中で、エイジスは、真の敵を見極めることができるのか…!?



反統合軍地下組織〝ビンディランス〟のエース。彼女の操るVF－1は、旧式といえども強敵だ。

マリアフォキナ・バンローズ



極秘に新兵器の開発を企む企業〝クリティカルパス〟の社長。自らもVF－17を駆って戦場に赴く。

マンフレード・ブラント



フェイオスバルキリーでテロ組織を率いるゼントラーディ人。〝皆殺しの魔術師〟の異名を誇る。

[illegible]

MISSION 3 DIE ZAOBOER FLOTE 所属不明機の襲来!!

新型通信機を積んだ輸送艦隊が、所属不明の部隊に襲撃される。スクランブル発進したVF－X部隊の前に現われたのは、VF－11、VF－1など、統合軍で使用しているのと同じ機体だった！ 戸惑いながらも輸送船を守って戦うエイジスは、時空共鳴で電子機器を妨害する新兵器〝ジャミングサウンドシステム〟を塔載した敵に遭遇する！



▲輸送船がフォールドするまで、次々に現われる敵を撃破していくのだ。

MISSION 4 SNOW WHITE 峡谷を抜けて……



◀渓谷では変形システムが使用できないため、衝突したら即アウトになってしまう。スリル満点のフライトミッションになるぞ。

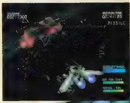
統合軍に反抗するビンディランスの部隊に、大規模な通信設備を持つ中継基地が占領された。奪還作戦を行う陸戦部隊の援護を命じられたVF－X部隊は、防空レーダー網を避けるため、吹雪にまぎれて渓谷を低空で飛行して基地に接近することになる。しかし、谷を抜けたエイジスたちをビンディランスのエース、マリアフォキナのVF－1が待ち受けていた。旧式機とあなどってかかるエイジスだが、マリアフォキナの操縦テクニックに翻弄されてしまう。



▶終盤では対空砲火の中の空中戦に対地上戦と、激しい戦闘が連続する。

MISSION 5 MOBBY DICK 敵艦隊をたたけ!!

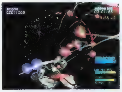
VF－X部隊に配属された2人の新人とともに、出撃するエイジス。今回の任務は、再び戦力を結集しつつあるビンディランスの艦隊を叩くことだ。ミッション3とは逆に、敵の輸送艦を次々と撃破していくさなか、新しい部下たちとの会話が交わされていく。最終ターゲットである最新鋭戦艦との戦いでは、新人たちと腕を競い合うことに……!? なお、2人のうちどちらと行動するかで展開が変化するぞ。



◀スージーとトーマが登場する。



▶巨大な新型戦艦は、変形して武装を展開。猛攻撃をかけてくるぞ！

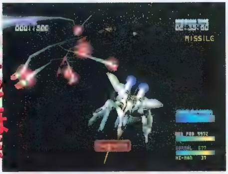


◀ガウォーク、バトロイドでは回避能力は低下するが、ガンポッドでミサイルを撃墜できる。

早く行われるようになった。そのため戦闘のスピード感をそこなうことなく、よりアニメの劇中に近い感覚での戦闘が再現されている。機能面では、ファイターからガウォーク、バトロイドへ変形した場合、機体が自動的に標的へ向くシステム。先述のファイターの操縦が苦手な人でも、とっさに変形するだけで、簡単に敵を捉えられるぞ。

●結論 画面を見ただけではわかりにくいが、バリアブルビューでの空中戦は、前作を含め、これまでのどんなゲームとも違う仕上がりになっている。これからも詳しく紹介していくので、続報から目を離さずに完成を待ってほしい!!

結論としては…こいつはスゴイ!!

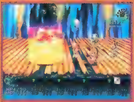


◀各形態の操作や性能については、またの機会に。とにかく今は楽しみに待て！

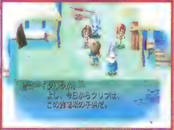
※画面は開発中のものです。



時を超えて旅をするRPG『ミスティックドラグーン』。今回は登場キャラクターを中心に紹介していくぞ!!



竜とともに現れた少年 その宿命とは…



ウェルス養竜場で航時竜と共に育った少年クリフは、2つの大国同士の戦争が終わる瞬間、時の女神により、20年後の世界へと導かれる。それが、歴史の過ちを正し、彼自身の出生を知るための旅の始まりだった…。

◀クリフは航時竜を操る祖父の元からウェルス養竜場へやってきた。

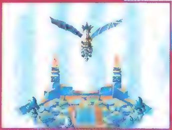
竜の気持ちを理解する主人公 Cliff Cooligun

クリフ=クーリガン

祖父は初代竜騎士、ダリフ=クーリガン。3歳のときに祖父の元を旅立ち、竜と共に養竜場へ。そこの親方に息子として育てられた。育った環境のためか、血筋のためか、竜の気持ちを理解する。

航時竜とは?





▶クリ[illegible] ▼ピュアウォーターは、[illegible]や湖など、色々な所に存在する。

[illegible]ピュアウォーターのこと[illegible]このピュアウォーターを[illegible]

狂った歴史を正すため、時から

THE MYSTIC DRAGOONS

ミスティックドラグーン®



時の女神の予言を聞ける女性 Elmys Dio Evalays

エルミス=エバレイス

大国アネモスの政治を司るエバレイス家の次女。時の女神クロノスの予言を聞くことができる唯一の人物。クリフとともに、20年後の世界へと導かれる。



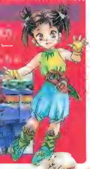
クリフと一緒に育った仲間たちを紹介!!

Mila Collet
ミラ＝コレット



[illegible]ビゴー＝コレットのかわいい一人[illegible]な子だった。竜騎士となり、[illegible]れている。





Eugo Collet
ユーゴ＝コレット



ビゴー＝コレット[illegible]養竜場で育った５人の中の頼もしいリーダー。[illegible]が、[illegible]命に翻弄されることとなる。





Bud Stroay
バド＝ストローイ

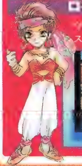


[illegible]ビゴー＝コレットに引き取られた青年。ビゴー親方[illegible]ているようなのだが。





Roxy Revente
ロキシー＝レヴァンテ



[illegible]ス＝レヴァンテの娘。もちろん、クリフたちとは幼なじみで、[illegible]な性格で[illegible]ドを[illegible]謎[illegible]滅したウェルス養竜場の再建に、バドたちと共に力を尽くす。





時へと旅するRPG

●ミスティックドラグーン
●エクシング・エンタテイメント
●RPG ●¥5,800（税別）●6月17日発売
●対応周辺機器／MC（2ブロック）

魅力あふれるキャラクターたちの生みの親
神村幸子氏にインタビュー!!

Special Interview!!

──今回のお仕事を振り返っての感想をお聞かせください。

神村幸子氏（以下神村、敬称略）：ファンタジーRPGの王道を行きたいので「美しく、とにかく美しく」と言われて描きました。美しいのは好きなので、バッチリ私向きの仕事でした。

──異なった媒体（アニメとゲームなど）でキャラクターデザインをなさるときの意識の違いはありますか？

神村：アニメーションのキャラクターデザインは、誰でも短時間で描けるように設計するんですが、ゲームは自分の趣味に走ってデザインするんです。わけのわからない衣装で、構造が前後ではたんしていてもOK。ほんとはOKじゃないのかもしれませんけど。

──神村さんのデザインには、中東風の衣装などを始めとする、独特の雰囲気がありますね。

神村：西洋風の衣装も、ちょっと東洋風にアレンジするのが好きです。各国いろんな時代の資料を[illegible]ています[illegible]

神村[illegible]「かわいい」から「美しい」「かっこいい」まで、女性キャラがこれだけ充実しているゲームも珍しいんじゃないでしょうか？　プロデューサーとシナリオライターさんの好きなタイプを全部揃えたら、こうなったんだと思います（笑）。みなさんも、好きなタイプが、きっと一人はみつかるはずです。

──一番気に入っているキャラは？

神村：子ども時代のミラ。衣装も顔もかわ[illegible]決まったと、私自身は満足しています[illegible]んで[illegible]ラが[illegible]ほとんど一緒です。



Profile Sachiko Kamimura

TV版「シティハンター」や「アルスラーン戦記」でおなじみの人気イラストレーター。氏の絵をたくさん見たいという人には、「神村幸子画集 ガーディ[illegible]」（朝日ソノラマ社刊）[illegible]


PlayStation
ピンチにつぐピンチ!!パニックにつぐパニック!!世界の命運はフツーの一家に託された。
'99年6/24発売予定!(予価5,800円税別)
対応
お問い合わせ ●株式会社 徳間書店 ●〒105-8055 東京都港区東新橋1-1-16 ●TEL 03-3573-0111(代表) ©1999徳間書店+博報堂+凸版印刷 ©1999POLYGON MAGIC.INC.
HOME PAGE http://www.tokuma.com
マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です
危機イッパツ! 帰宅ゲーム
とんでモクライシス!
TM



PlayStation
大切な人を救うため
冒険物語が今、はじまる……
Fantasy RPG
黒い瞳のノア
Cielgris Fantasm
始まりは…
偶然に魔神を復活させてしまったノア。
幼なじみのティスティーンは石にされてしまいます…。
絶対助けるから！
彼を救うため魔神に立ち向かう決意をするノア。
そこに女神が現れノアに魔法の力を授けます。
小さな力だけど…
ノアは女神から授かった力を使い、戦闘でゲットした
魔獣とともに戦いながら成長していきます。
あなただけの…
仲間の魔獣を訓練したり合成で上位種にしたり…。
あなただけのパーティを作り上げて下さい。
6月24日
発売予定!
標準価格
¥5,800税別
デュアルショック（振動）対応
予約でプレゼント!!
先着
20000名様
ノア役・大沢つむぎ＆ディスティーン役・金丸淳一のトークシングルCD
予約受付中
予約特典は、商品引き替え時にお渡しします。
オリジナル特典
『ノア&トト』の
ミニスタンプセット
ファミ通から
完全攻略本が出るよ!
『黒い瞳のノア
公式パーフェクトガイド』
7月16日発売!
編集・制作／ファミ通書籍編集部
発行／株式会社アスキー
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。 ©GUST CO.,LTD.1999
株式会社ガスト
〒380-0824 長野県長野市南石堂町1293
TEL.026-224-7300／FAX.026-224-8854
★★★ガストホームページ 新装開店!! ★★★
ホームページアドレス http://www.
開発スタッフ募集!
1 プログラマー
2 グラフィックデザイナー
3 ゲームプランナー
4 コンポーザー
応募方法 ●オリジナル作品に希望職種を明記した履歴書（経験者の場合は職務経歴書）を添えて、弊社「スタッフ募集係」までお送りください。
提出作品 ①C言語によるオリジナルゲーム作品 ②A4サイズのイラスト2点 ③オリジナルゲームの企画書（A4サイズの用紙で） ④オリジナル作品を2曲以上（CD（R）・DAT・MD・テープ等で）
●それぞれの作品に、必ず氏名を明記してください。
●基本的に作品の返却はいたしません。（返却を希望する方は「返却希望」と明記して下さい。）


PlayStation
格闘の全てが、ここにある・・・
登場選手約300人、大充実のエディット機能。
全ての格闘技を網羅したファイプロシリーズ最新作!
シリーズ最多の選手数!
プロレスだけに留まらず、キックボクシング、シューティング、柔術、空手、ルチャ、アメプロから集結した猛者はシリーズ最多の約300人!かつてここまで格闘技を網羅したゲームがあっただろうか!?
シリーズ最強のエディット機能!
選手エディットでは選手名、ニックネーム、グラフィック、能力、使用技等が綿密に設定でき、77人まで保存可能。新登場の「団体エディット機能」は団体名、シンボルマークの作成や所属選手の設定が可能。名前変更機能と併用すれば、「電撃的移籍劇」の再現等々、キミのやりたいことは何でもできる!?
ドラマティックなストーリーモード!
キミの分身となるエディット選手が道場入門からトップレスラーになるまでの軌跡を描いたストーリーモードは、闘い方や結果により展開が千変万化。勝つだけではなく「魅せる闘い」で、本当の頂点を目指せ!
・受け身
・バックの取り合い
・ロープワーク
ついに登場!「エディットランキング」
作成したエディット選手で地下プロレスの強者と闘うこのモードはCOM vs COMで行なわれる(観戦形式)。パラメータの割り振りや技の連携、試合運び等を考えてCOMの思考ロジックを設定し、'究極の格闘理論'を完成させろ!
4人同時プレイ可能!
多彩なプレイモード!
4人同時プレイ可能な「バトルロイヤル」や16人(組)まで参加できる「ワンナイトトーナメント」、64人(組)まで参加できる「オープンリーグ」の他、「金網デスマッチ」、「グルーサムファイティング」等々、多数のプレイモードを用意!
ポケットステーション対応
ファイヤープロレスリングG
1999年6月24日発売
プレイステーション用プロレスゲーム
「ファイヤープロレスリングG」
定価¥5,800(disc 1枚・税抜)
1～4人用(4人同時プレイ可能)マルチタップ、ポケットステーション、デュアルショック(振動)対応
メモリーカード10ブロック、
ポケットステーション5ブロック使用
PocketStation 対応
アナログコントローラ DUAL SHOCK 対応
HUMAN ENTERTAINMENT
HUMAN
ヒューマン株式会社 〒180-8555 東京都武蔵野市吉祥寺南町4-4-13
■ヒューマンテレホン通信 0422-70-7796 ■ホームページアドレス http://www.human.co.jp
"マーク"および"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標、"DUAL SHOCK"および"PocketStation"は同社の商標です。
©HUMAN 1999

COMPUTER 恋LAND 夢LAND

東京ゲームデザイナー学院

PHONE 03-3370-2720

[東京校・横浜校・大宮校] 〒151-0053 東京都渋谷区代々木3-57-6 ■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

ゲームクリエイター科 ☎03-3370-2720

ゲームデザイナー養成講座コース一覧

全日制	1年コース	(月〜金曜日) AM10:00〜PM4:00	1年間でゲームのデザインからゲームプログラムの制作までの、ゲーム制作の一連の流れを全てマスターするコースです。
全日制	2年コース	(月〜金曜日) AM10:00〜PM4:00	ゲームデザインからプログラム制作までを2年間かけてじっくりと勉強できます。時間がありますから凝ったコンピューターゲームを制作することができます。
全日制	3年コース	(月〜金曜日) AM10:00〜PM4:00	このコースは、3年間かけてかなり高度で未来的な技術も併せて修得することを志す方には最適です。

ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座

全日制	(月〜金曜日) AM10:00〜PM4:00	デッサンの基礎からゲームキャラクターのデザイン及びキャラクターのアニメーション技術を実習中心の授業体制で徹底指導、今人気急上昇の講座です。(1、2年コース)

ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座

全日制	(月〜金曜日) AM10:00〜PM4:00	デッサンの基礎から、2D・3DCGグラフィック及び2D・3Dグラフィックアニメーション技術を実習中心に完璧指導。今キャラクターデザイナー養成講座と並んで人気急上昇の講座です。(1、2、3年コース)

3Dグラフィック&モーションキャプチャークリエイター養成講座

全日制	(月〜金曜日) AM10:00〜PM4:00	デッサンの基礎から今流行の3Dグラフィック技術、人物の動きを直接取り込む最新の技術「モーションキャプチャー」を勉強する創造力とハイテク重視のゲームグラフィッカー養成講座です。(2、3年コース)

ゲーム企画・シナリオライター養成講座

全日制	(月〜金曜日) AM10:00〜PM4:00	ゲーム企画、シナリオを中心に、ゲーム心理学、CG、キャラクターデザイン、プログラミングを勉強する本格的な養成講座です。(1、2、3年コース)

ゲーム評論・雑誌ライター養成講座

全日制	(月〜金曜日) AM10:00〜PM4:00	将来、ゲーム評論家、ゲームアナリスト、又はゲーム雑誌のライターを志す方を対象に設けられた本格的な養成講座です。(2、3年コース)

サウンドクリエイター養成講座

全日制	(月〜金曜日) AM10:00〜PM4:00	サウンドクリエイター志望の為に設けられたゲームの作曲からサウンドドライバーの作成までの一貫教育講座です。只今、大人気です。(1、2年コース)	単科	月・木曜日 PM1:00〜4:00 PM6:30〜9:00	ゲーム作曲コース、サウンドドライバー作成コース、総合コースの3つのコースがあります。

ネットワークゲームクリエイター養成講座

全日制	(月〜金曜日) AM10:00〜PM4:00	技術の向上に伴い、ゲーム制作に不可欠な要素となりつつある「通信」の感覚。この講座では通信ゲームを創れる近未来感覚のクリエイターを養成します。(2年コース)

ゲームビジネス・プロデューサー&ディレクター養成講座

全日制	(月〜金曜日) AM10:00〜PM4:00	ゲームを「遊び」ではなく「ビジネス」としてとらえ、ゲームの制作から販売、流通、制作管理にいたるまでを統括することを学ぶ業界期待の講座です。(2年コース)

名古屋ゲームデザイナー学院

お問い合わせ

〒453-0801 名古屋市中村区太閤4-9-26

☎052-452-5901

■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

横浜校・大宮校 大好評受付中!!

☎03-3370-2720

■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

東京校夜間部大好評受付中!!

- ゲームデザイナー養成講座
- ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座
- ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座
- 3Dグラフィック&モーションキャプチャークリエイター養成講座

(使用マシン/O2, DOS/V 使用ソフト/ソフトイマージュ, ライトウェーブ, ソフトFX, フォトショップ)

毎週(月・木又は火・金)/18:30〜21:00 開講場所(代々木)

入学願書受付開始!(お問い合わせ)☎03-3370-2720

2000年4月生学校見学会実施中!



〔通信講座募集中〕

★ゲームデザイナー養成講座
BASICゲームプログラミングコース
C言語ゲームプログラミングコース
アセンブラゲームプログラミングコース
ゲームデザイナーコース

★サウンドクリエイター養成講座
サウンドコンポーザーコース

'99年卒、ゲーム会社(専門職社員)内定速報!! 100名突破! ダントツ全国第一位!!



ゲームCGクリエイター養成講座
全日2年制 門谷祥子さん
(株)ナムコ



ゲームデザイナー養成講座
全日2年制 石渡大輔くん
(株)カプコン



ゲームデザイナー養成講座
全日2年制 藤井康弘くん
(株)セタ



ゲームデザイナー養成講座
全日1年制 山木秀治くん
(株)アテナ



ゲームキャラクターデザイナー養成講座
全日2年制 秋田善彦くん
(株)カプコン



ゲームCGクリエイター養成講座
全日1年制 白井香織さん
(株)コーエー

〈姉妹校〉関西地区で人気抜群!!

大阪ゲームデザイナー学院

〒530-0041 大阪市北区天神橋1-12-6

TEL.06-6882-4980(代)

※資料請求はお気軽にお電話下さい。只今学校見学会実施中!

待望の3D・ACTついに完成!!





古代遺跡を巡る戦い、PSで再び勃発!!

SPRIGGAN LUNAR VERSE スプリガン ルナヴァース

人気コミックの世界観をベースに、迫力満点のアクションが炸裂する『スプリガン ルナヴァース』。発売直前の今号では、このACTの魅力を大紹介していくぞ。原作ファンはもちろん、ACTファンも要チェックだ。



3D・ACT	SPRIGGAN LUNAR VERSE スプリガンルナヴァース	6/17	▶フロム・ソフトウェア
			▶¥5,800
		▶MC(1ブロック) AC(DS対応)	

ゲームを盛り上げるキャラクターたち

PS版『スプリガン』では、原作から数年後の世界を舞台に、個性的なキャラたちが大活躍!! 各キャラの横顔を覗いてみることにしよう。



Tatsuki Otsuki 大槻 達樹

PS版の主人公。学生として高校に通うかたわら、アーカム財団（キーワード辞典参照）のミッションに参加。スプリガンに憧れを抱き、現在スプリガンになるための最終試験（兼任務）に挑戦中。軽い性格ながら、工作員としての優れた才能を持つ。（CV：辻谷耕史）





Graham Brueton グラハム・ブルートン

達樹の直属の上官。達樹に戦闘の基礎を教えた教官でもあり、達樹も全面的に信頼を寄せている。自分を不遇のエリートと思っているらしい。（CV：根岸朗）



Mysterious Girl 謎の少女

達樹の前に現れては消える、謎めいた少女。見かけは7〜8歳くらいだけが、それ以上の詳しいことは一切が謎に包まれている。（CV：?）



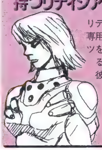


Litticia Diel リティシア・デイル

トライデント（キーワード辞典参照）の兵器開発部に勤める、女科学者。一見、冷酷な印象を与える。しかしその活動の動機は、彼女なりの純粋かつ切実な願いゆえのものであるらしい。（CV：鷹森淑乃）



専用のAMスーツを持つリティシアの謎



リティシアは、専用のAMスーツを所持している。このことは、彼女が戦闘員としての顔を持つことを示しているのだが、その実力やいかに!?

物語にかかわるそのほかのキャラクター

御神苗 優



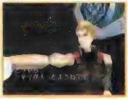
原作版「スプリガン」の主人公。最強のスプリガンと称され、各国の組織からも一目置かれている。達樹とは別行動で、独自の捜査を進めている。（CV：森久保祥太郎）

ジャン・ジャックモンド



スプリガンの1人。御神苗とは親友で、ライバルでもある。その正体はライカンスロープ（キーワード辞典参照）で、すさまじいスピードが武器。（CV：子安武人）

マリア・レスコーフ



PS版オリジナルキャラの1人で、トライデントに所属する女工作員。かなりタカビーな性格。しばしば達樹と出くわし、激しく対立することになる。（CV：?）

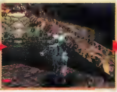
CHECK 1 「スプリガン」一流の「スプリガン」への道は基礎を学ぶことから始まる

基礎的な流れ

まずは『スプリガン』がどんなＡＣＴか知ってもらうために、ゲームの基本的な流れと、主な操作方法について解説していくことにしよう。これだけでも、このゲームの雰囲気がバッチリ伝わるはずだ。



▲グラハムからの指令のもと、ミッションに挑戦。



▲テクを駆使して、ミッションを遂行せよ！



▲ミッションクリアごとに、キャラ強化のチャンスが。

主なアクションの操作方法

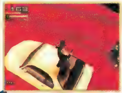
基本となるゲーム中の操作は、次の通り。アナログコントローラにも対応しているので、好みに合わせて使おう。もちろん、キーコンフィグでボタンの振り分けも自由に決められるのだ。

視点変更

ゲーム中の視点はキャラを後ろから見た状態が基本だが、視点を上げたり（L2ボタン）下げたり（R2ボタン）することも可能だ。



▲視点を上げたところ。高台にいる敵もバッチリ発見。

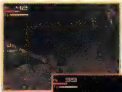


▼視点を下げたところ。足場の位置のチェックに便利。

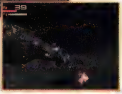


移動

キャラの移動は、✚キー上下で前後に走り、左右で方向転換、という要領で行う。また、L1、R1ボタンで、左右方向へダッシュすることもできるぞ。



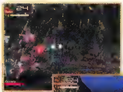
◀✚キー上で、正面に向かってダッシュ。これが移動の基本。



▶横方向へのダッシュは、攻撃を回避しやすい。

攻撃

攻撃を大きく分けると、通常攻撃（◎ボタン）と強攻撃（△ボタン）の２つがある。さらに、装備や状況によっても、攻撃内容はいろいろと変化するぞ。



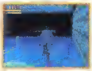
◀打撃技は攻撃における基本中の基本。敵をなぎ倒せ!!



▶武器を装備すれば、それを使った攻撃になる。

ジャンプ

⊗ボタンでジャンプ。比較的滞空時間が長く、着地までに空中で着地点を制御しやすいのが特徴だ。



▲足場から足場への移動にも必須だ。

スプリガン キーワード辞典

●超古代文明

古代に栄えた文明とその遺産（遺跡）を指す。『スプリガン』の世界では、その文明の持つ技術が現在の科学力をはるかに超えたものとして設定されている。それゆえに、各国の組織はその力を得ようとして、しのぎを削り合っているのである。

●神のプレート

超古代文明から、現代の人類に宛てられたメッセージプレート。深海の底から偶然に発見されたもので、ゲーム中では、オープニングでその姿を見ることができる。その素材はプラチナに似ているものの、現代科学を駆使してもキズ１つ付けることはできず、詳しいことはまったく解明されてない。ここに刻まれたメッセージは、超古代文明が滅びる寸前にその文明を築いた１人が残したものとされ、こう記されている。「心ある者たちよ、過去からの伝言を伝えたい。この惑星には多種の異なる文明があった。だが、まもなくすべて滅びる。君たちには未来あることを願う。世界中にある我らの文明の断片を、遺産として残そう。だが、もし君たちに遺産を受ける資格がなければ、それらをすべて封印してほしい。悪しき目的に使う者たちから守ってほしい。我らと同じ道は決して歩んではならぬ」と……。

●オーパーツ

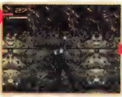
「Out of Place Artifacts」の略で直訳すれば「場違いな加工品」の意。ちなみに、これは『スプリガン』オリジナル用語ではなく、古代遺跡について書かれた書籍でも実際に用いられている用語だ。

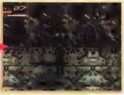
CHECK 2 特殊アクション 基本動作を応用し行動の幅を広げよう

『スプリガン』には特殊なアクションもたくさん用意されていて、自由度の高い攻略が楽しめる。ゲーム中、とくに使う機会の多い特殊アクションをチェックしておけば、戸惑うことはないはずだ。

ぶら下がり 足場に向かい×

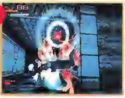
ジャンプしたときに足場（またはクレーンなどの突起）に手が届けば、その地形にぶら下がることができる。さすがはスプリガン、運動能力も抜群なのだ。


▲飛び乗れなくても、手が届けばぶら下がれるぞ。


▲たいていの足場なら、そのままよじ登れるぞ。

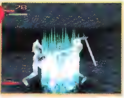
特殊攻撃 ダッシュ中に△ほか

素手の状態で、特定の状況のもとに大攻撃を繰り出すと、特殊かつ強力な攻撃を繰り出せるぞ。見た目もハデで、使っていて気持ちいいのだ。


▲ダッシュ中に△ボタンで、華麗な〝あびせ蹴り〟。

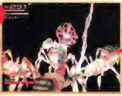
緊急回避 ◎を押しながらL1+R2同時押し

集団で襲われたときには〝緊急回避〟を使おう。若干のＨＰを消費するので無駄な使用は禁物だが、袋叩きになるよりはよほどマシ。上手に使おう。


▲敵に囲まれてボコボコにされそうなら、迷わず使おう。

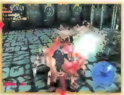
精神波攻撃 ◎ボタンでため △ボタンで放つ

ＥＰゲージがたまったら、ゼロバーストを発動させてみよう。発動状態は一定時間持続し、その間は精神波攻撃（キーワード解説「サイコブロー」の項目を参照）によって、着用中のスーツの特性が強化される。


▲L1・R1ボタン同時押しでゼロバーストが発動される。


▲ゼロバースト発動中は体がオーラで包まれ、攻撃力ＵＰ。

▼◎ボタンを押し続けると、左上の黄色のゲージがたまる。



精神波攻撃発動!!


▶ゲージがたまった状態で△ボタンを押せば、放った拳のその先から、精神波攻撃を撃ち出せるのだ！

使うにはAMスーツが必要!

精神波攻撃はAMスーツを装着していないと使えない。また精神波攻撃を使うと、そのときに着ているAMスーツの特性が強化される。パワー型を着ているときは、攻撃力がUPするのだ。


▶スーツは、ミッション4クリア後に入手できる。

意味は「常識で考えれば、その時代にあるはずのない発掘物」を示し、具体的には「1936年６月に、イラクのバグダッド近郊にあるパルティア時代（Ｂ.Ｃ.248〜Ａ.Ｄ.226）の遺跡から発掘された、電池の機能を持つ装置」などがそれにあたる。なお『スプリガン』の世界でのオーパーツにはさらに深い意味が込められていて、「超古代文明の技術力を発揮する発掘物」を示す用語として用いられているのだ。例えば、原作コミック（４巻）で登場した水晶のドクロもオーパーツの１つで、これは一定の振動を加えると核爆発に匹敵するエネルギーを放出する危険な物体だった。そんな危険さゆえに、ゲーム中でも達樹とその仲間たちは、オーパーツが敵組織の手に渡ることを恐れるのである。

●アーカム財団

神のプレートのメッセージを誠実に受けとめ、超古代文明を封印することを目的に活動する組織。複合企業で運営されていて、アメリカの本社を中心に世界中に支部を持つ。超古代文明の遺跡を狙う組織は武力行使してくることも多いため、それに対抗するための私設特殊工作員も所有している。本社の地下には巨大な金庫室があり、アーカムが総力を挙げて回収したオーパーツがたくさん封印（保管）されている。

●スプリガン

スプリガンとは、アーカムの擁する私設特殊工作員の中でも、もっとも優秀なスペシャルエージェントに与えられたコードネーム。ライバル組織もこの名には一目置くほどの知名度を持つ。スプリガンという名称はもともとケルト神話の妖精の呼び名で、遺跡を荒らす人々の前に現れて、鉄槌を下すという伝説がある。原作には、魔術を使いこなす〝ティア・フラット〟、仙術の使い手〝朧〟なども登場した。

CHECK 3 育成システム 戦いの中で戦士は成長していく

「SPRIGGAN」では、プレイを重ねながらキャラを強化していくことができる。キャラをどう成長させるかは、かなり自由に調整できるので、有効な強化ポイントを考えたり、いろいろなタイプの成長を試してみるといった楽しみを追求できるのだ。

強化1 新しい武器

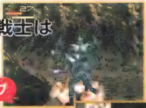
ミッションをクリアしたあとに新しいナイフや銃器が支給されることもある。キャラ強化と同時に、武器をコレクションする楽しみも味わえるぞ。



▲新たな武器が支給されると、クリア後のデモで紹介される。

強化2 能力アップ

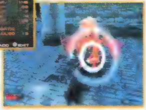
各ミッションをクリアすると、アビリティポイント（達樹自身の経験値）がもらえ、このポイントは集中力、攻撃力、抵抗力、耐久力、精神力の5つのパラメータ（能力値）に好きなように振り分けられるのだ。





▲▶低いパラメータでは、ザコ戦もひと苦労。





▲▶パワー値を上げれば、ザコなんか一撃でKO。

強化3 AMスーツの入手と成長

ミッション4をクリアするとパワー型、スピード型、防御型という3タイプのAMスーツが支給され、次のステージから、どれか1つを装着できる。「パワー型は攻撃力が上がり、ゼロバースト時に敵をふっとばせる」、「防御型は防御力が上がり、敵の攻撃でふっとばされなくなる」、「スピード型は移動速度と滞空時間が上がる」というように、それぞれ特徴があるのだ。



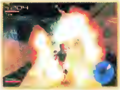
◀AMスーツの効果はタイプごとに異なる。うまく使い分けよう（写真はスピード型）。

スーツ自体も強くなる! どれを鍛えるかはキミしだい

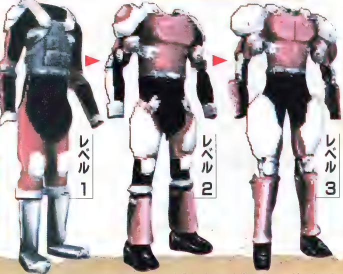
AMスーツは、使うたびにそのAMスーツの経験値がたまっていき、レベルアップしていくのだ。ちなみに右はパワー型の場合。



▲パワー型レベル1のサイコブロー。それなりに使えるが威力はイマイチ。



▼パワー型レベル2のサイコブロー。威力は格段にアップしている。



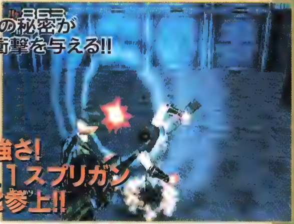
●オリハルコン（精神感応金属）

大西洋沖で発見された希少金属で、かつてアトランティス大陸で使われていたものといわれている。そのままではこれといった使い道もないが、ほかの金属と合金化することでさまざまな特性を帯びる特徴を持つ。例えば、チタニウムと合成すれば、金属組織間の接合が強まり、圧力を加えれば加えるほど硬度が増す（その硬度はセラミックスの約3倍にもなる）。また、ニッケルと合成すると、人間の精神波に感応（人間の精神波で形が変化）する特殊な形状記憶合金になる。原作版やゲーム中ではオリハルコンという言葉を「精神感応金属」と同様に扱っているが、精神感応金属はもちろん、精製する前の金属、精神感応金属以外の合金後の金属など、これらすべてをひっくるめてオリハルコンと呼ぶことが多い。

●AMスーツ

アーマード・マッスルスーツの略で、アーカム財団が技術の粋を集めて作った、オリハルコン製の戦闘服。その表面はオリハルコンとチタニウムの合金で硬質処理され、優れた防御力を持つ。また、スーツそのものにも人工筋肉（オリハルコンとニッケルの合金）が組み込まれているので、これによって普段の30倍以上の力を発揮することもできる。ゲームのミッション2の任務前のデモで、グラハムが「お前はオリハルコンとの相性が抜群によかったな」と言っているが、これは「お前の精神波に対する、人工筋肉の反応は強かったな」という意味と思っていいだろう。原作版コミックでは、アーカム製のAMスーツは御神苗優が持つ1着（1タイプ）のみだったが、その数年後の設定であるゲーム中では、防御重視、攻撃力重視、スピード重視の3タイプが開発されている。ちなみに、コミックでは、トライデント製のものとして、パワー重視のAMスーツが登場している。

CHECK 4 隠し要素 隠された数々の秘密がキミに新たな衝撃を与える!!



この強さ! NO.1スプリガン ここに参上!!

▶能力が高い御神苗でのプレイは爽快そのもの。

SECRET 1 原作版主人公御神苗 優をプレイキャラに!

原作版の主人公である御神苗優(キーワード辞典参照)がプレイキャラになることは、前回でも紹介したけど、今回はその使用方法まで特別に公開するぞ。原作ファンはなんとしても、その強さを自分の目で確かめてみよう!

御神苗優の使い方を教えるぞ!



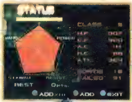
▲最終面をクリアしたデータをロード。



▲キャラ選択画面になるので、御神苗を選択。



▲御神苗優バージョンで、ミッション1から。



▶御神苗は初期状態で、すでにこのステータス。



◀武器も強力なものを最初から所持しているぞ。

SECRET 2 隠しAMスーツを入手

なんとAMスーツにも"隠し"が用意されていることが判明したぞ! その入手方法は下のとおりで、ACT初心者でも確実に手に入れられるのがうれしい。驚かされるのはこのAMスーツの防御力の高さで、これを装着すれば攻略が格段に楽になること請け合いだ。この隠しAMスーツは、ACTが苦手な人への救世主となりそうだ。



防御型AMスーツ プロトタイプ Extra

▼EQUIPモードで、このAMスーツの装着をしよう。





◀すばらしい防御力を持つこのAMスーツを着て、任務に再挑戦だ。

弱者救済! 10回死んで手にいれよう



▲何回挑戦しても攻略できないときは……。



▲10回以上やられてから、「GIVE UP」。



▲救済措置として、隠しスーツが支給される。

このほかにもオドロキの隠し要素が! 続報に乞うご期待!

●賢者の石

古代遺跡の周辺でまれに見つかる土類。超古代文明の遺産のひとつで、自然界には存在せず、そしてまた現在の科学力では作り出すこともできない。見た目はただの粘土にしか見えないが、オリハルコンの精製(他金属との合金化)は賢者の石なくしては行えない。また、原作版コミックおよびゲーム中での実例はないものの、賢者の石を使えば、ありふれた金属を貴金属に変換することもできる。ちなみに、ソフトボール大程度の量の賢者の石があれば、何百トンの黄金の精製、または2トン程度のオリハルコンと他金属との合成ができるらしい。

●サイコブロー

AMスーツには、着用者が増幅させた精神波を拳などに込めて打ち出す、サイコブローという機能も備わっている。これは原作版にも登場した攻撃方法で、御神苗優は怨霊(銃器などの通用しない霊体)と戦うときに、これを使って倒していた(原作版コミック3巻)。ゲーム中では、精神波を飛び道具として使うこともでき、これらの精神波を使った攻撃全体を精神波攻撃と呼んでいる。

●トライデント

最新技術で武器を作りだす兵器組織の集合体で、そのバックには世界ベスト5を争う実力派の3企業、キャンベルカンパニー(ヨーロッパ)、グラバーズ重工(アメリカ)、高隅財閥(日本)が控えている。組織名は、この3社の結託を「3またの矛(トライデント)」にかけたもの。ただ、原作版コミックでは11巻にて高隅財閥が組織から脱退しており、ゲーム中でもそのままの状態が続いているものと思われる。この組織は、いわゆる死の商人なので、金もうけのためなら手段を選ばない。当然、超古代文明の技術力を使った兵器開発にも積極的で、そのスタンスの違いからアーカム財団とは敵対する立場にある。コミック版から続く対決は、ゲーム中でも再燃しそうだ。

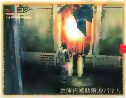
CHECK 5 ミッション1〜4の攻略を発売前に特別伝授!! 達樹の戦いがついに始まる!

今回は特別にミッション4までの攻略もお届けしよう。ちなみに、①アビリティポイントはとりあえずPOWERを徹底的に上げておくと有利、②フィールド上の破壊できる物体は攻撃すると必ず破片が飛ぶ、という2点だけでも頭に入れておくと、序盤の攻略がグッと楽になるぞ。

ミッション 1 敵基地からの脱出口を探せ!

脱出口のある部屋までの道には、右にあるような2つのルートが用意されている。どちらを選ぶかは好みなので、自分なりの攻略ルートを考えてみよう。

出口へのルート1



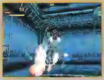
▲全部で2カ所にある倉庫内補助電源パネルを破壊しよう。



▼巨大ファンが停止し、その奥に進めるようになる。

ココに注意!→壊すと爆発する物体

オイルタンクや倉庫内補助電源パネルは、破壊すると爆発を起こす。それに巻き込まれるとダメージを受けてしまうので注意しよう。

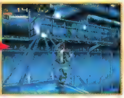


◀オイルタンクは破壊すると爆発する。

出口へのルート2



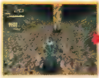
▲クレーン制御装置を作動させれば、クレーンが動く。



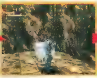
▲動いたクレーンを足がかりに、新たな通路に進めるぞ。

ミッション 2 道をふさぐ巨岩をとりのぞけ!

このミッションでは巨岩の破壊が攻略の主要な目的になる。写真のようにC−4(時限爆弾)をうまく利用し、巨岩を取り除こう。



▲発掘現場の一番奥にいる敵を倒そう。



▲2つめの巨岩の近くの箱からC-4を入手。



▲それぞれの巨岩のまん前に、C-4を設置。



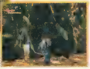
◀C-4は設置後、数秒で爆発する。これで巨岩もこっぱみじんだ。

こんなものも攻撃で壊せるぞ!

石柱や巨岩は、くり返し打撃を加えれば破壊できる。石柱の中でも、2つめの巨岩の近くの2本は、破壊するとアイテムも出るぞ。

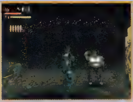


◀石柱も攻撃すれば破壊できる。



▶その気になれば巨岩だって壊せる。

ココに注意!→バズーカを持った敵



▶バズーカを持つ、この敵には要注意なのだ。

写真の敵は、近づくと容赦なくバズーカを撃ってくる。当たると大ダメージなので、左右移動(L1・R1ボタン)を使いながら接近して一気に倒そう。

●御神苗優

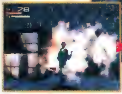
コミック版の主人公にして、最強のスプリガン。コミックの中ではスプリガンの任務をこなしながら高校に通っていた彼も、ゲーム版では大学生になっている(もちろん、スプリガンの活動も続けている)。活発で、明るい性格。家族は姉の秋葉(厳密にはイトコにあたる)と養父の2人。任務のないときは日本に住んでいる優に対して、姉は米国住まいで、養父は冒険家(数年間姿を消すことも珍しくないらしい)なので、あまり会う機会は多くないようだ。

●御神苗優の主な経歴

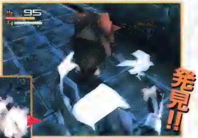
実の両親はアーカム財団の発掘隊員だったが、優が5歳のときにルート砂漠(イラン)の発掘場を襲った米軍特殊部隊に殺されてしまう。1人だけ生き残った優は、6歳になったとき親戚に引き取られたものの、1年ほど過ぎたときに行方不明になってしまう。実はその頃、米軍はCOSMOS(コスモス=チルドレン・オブ・ソルジャー・マシーン・オーガニック・システムの略)という、徹底管理のもとに育てた子どもで作りあげる特殊実験部隊の準備中で、優をそのモルモットの1人にしたのだ。優はその中でリーダー格の戦闘員に育っていくが、あるとき両親の惨殺されたシーンが頭をよぎったことをきっかけにCOSMOSに反旗を翻し、組織をほぼ壊滅させてしまう。そのとき、朧(おぼろ。スプリガンの1人でのちに優の格闘技の師匠になる)に出会い、引き取られていた家にもどる。13歳の優はCOSMOSでの経験によって脱け殻のようになっていたが、家に押し入ってきた強盗を撃退したことをきっかけに少しずつ明るさをとり戻していく。その後、自ら志願してスプリガンになる。数年にわたり、AMスーツを愛用してきたが、朧(おぼろ)との決闘を通して、AMスーツを着用しない戦闘スタイルを身につける。その戦闘スタイルはずっと続けているようで、ゲームで登場する優も、AMスーツは着ていない。

ミッション 3　闇市場に流れたオーパーツを見つけ出そう

倉庫（全部で3部屋）の中には、たくさんのコンテナが収納されている。これを片っ端から破壊していくと、一番最後のコンテナの中からオーパーツが転がり出てくるぞ。



▶ステージ中のコンテナを壊しまくろう。



▲最後に残ったコンテナから、オーパーツを見つけ出せるはずだ。

こんなところにもアイテムが……

右の写真にあるように、倉庫わきの木材や、通路の屋根の上のボックスにも、アイテムは隠されているぞ。できれば、これらも入手してからクリアしよう。

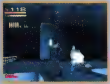


◀この木材を壊すと、弾薬が手に入る。



◀渡り廊下の屋根の上にも、ボックスが。

ココに注意!→運び屋から奪う手も…



▶運び屋を桟橋で待ち伏せしてもいい。

運び屋を倒すことでオーパーツを回収することもできる。写真のように桟橋付近で待ち構え、くり返し、銃で倒していれば、いずれ“当たり”が出る。

ボスとの戦い方

このミッションのボス戦では、写真のように街灯を使って相手の動きを封じてしまえば、余計なダメージも受けずにすむぞ。



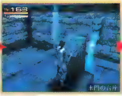
◀街灯をはさんで戦えば、楽勝なのだ。

ミッション 4　神話の怪物が襲いかかる!

このミッションでは、右の写真で説明しているような「水を抜くインベント」が主要な攻略になる。ちなみに、水門の台座への道は、難しいけど近道のルートと、比較的簡単だけど遠回りなルートの2つがある。詳しいことは各自で調べてみよう。



▲最初のワープ直後。氷を壊し、水門の鍵を入手しておく。



▲水門の台座で、水門の鍵を使ってみよう。



◀ダンジョンの水がすべて引いて、新たに進めるエリアが増えるぞ。

ボスとの戦い方

ボス戦では写真のような力押しの攻略がオススメ。能力パラメータのPOWERが十分に強化されていれば、レーション2個程度の消費で確実に倒せるはずだ。



◀最初から✚キー上を入れておき、そのままボスに近づく。



▶密着した状態で、通常攻撃（◎ボタン）を連打しよう。

ココに注目!→「満月の欠片」の使い方

御神苗優からもらった満月の欠片を写真のようなレリーフの上で使えば、ワープできる。あと、このアイテムはボスのいる部屋の扉を開けるのにも使える。



◀このレリーフの上で、満月の欠片を使おう。

●ジャン・ジャックモンド
スプリガンの1人。基本的に無愛想で、敵に対しては容赦しない残忍さもあるが、仲間のことは内心けっこう気にかけていたりする。その正体はライカンスロープ（次項参照）で、戦闘時のスピードの早さなら右に出る者はない。極度に興奮すると、獣人に変身してしまう（ゲーム中では残念ながら、その様子は見られない）。彼自身、自分がライカンスロープであることにわだかまりはないが、体を調べられることだけは極端に嫌う。

●ジャン・ジャックモンドの主な経歴
フランスのとある田舎町の片隅に捨てられていたところを、その町の売春婦マリア・フェルトンに育てられる。成長した彼は町の用心棒のような存在となって、数々の組織から町を守ってきたが、その高すぎる戦闘能力ゆえに、フランス軍とトライデントから目をつけられてしまう。ジャンの体を調査したいフランス軍とトライデントは、ジャンを従わせるため、彼の家族代わりのマリアとマークを誘拐し、その途中で秘密裏に殺してしまう。怒り狂ったジャンは、彼を収容していたフランス軍の施設をたった1人で壊滅させてしまう。その後、これ以上町にとどまれば街の人間に迷惑をかけると判断した彼は、ティア・フラット（スプリガンの1人。現アーカム財団会長）の誘いに乗り、スプリガンになる。

●ライカンスロープ（獣人）
「スプリガン」の世界におけるライカンスロープとは、超古代文明のバイオテクノロジーが生み出した、生物兵器として設定されている。普段の姿は人間と変わらないし、生殖機能もそなわっているが、特定の条件のもとに獣人に変身する。普段から人間離れした身体能力を持っているが、獣人化すると理性や冷静さを失う反面、攻撃能力はさらに高くなる。またライカンスロープは、一般に好戦的で、人間との共同生活は営まない場合が多いとされている。狼男なども代表的なライカンスロープで、吸血鬼も（変身はしないものの）ライカンスロープの一種と設定されている。

CHECK 6 ミッション内容 任務はさらに激しさを増す！ゲーム中盤のミッション大紹介

ミッション１〜４をどうにか切り抜けた達樹に、それ以降どんな試練が待ち受けているのだろうか？　ここでは、ゲーム中盤の任務のようすを紹介していくぞ。

ミッション5

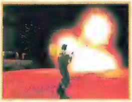
アーカムのトラックを守り抜け！





▲達樹のガードするトラックに、敵が襲撃を仕掛けてきた。

アーカムのトラックを破壊しようとする、忍者部隊（キーワード辞典参照）を撃退するミッション。ガードが任務なだけに、トラックを破壊されたらアウト。



▲トラックに襲いかかる敵を、撃退しよう。

◀守り切れないと、トラックは大爆発（悲惨）。

見どころピックアップ！ 一般車は破壊できる

周囲の一般車は、何度か攻撃を加えているとド派手に爆発してくれるぞ。これといったメリットはないけど、一度は試してほしい、隠し演出（？）なのだ。



▲一般車に攻撃を加えれば破壊できるぞ。試してみると楽しいかも。

ミッション6

未知なる遺跡…その奥に眠るものとは？

遺跡の奥に何があるか、調査するミッション。侵入者を拒むワナがところ狭しと設置されているので、主要な攻略は〝ワナとの駆け引き〟と言った趣になっている。広いダンジョン内には秘密の通路なども隠されているので、くり返しプレイしたくなってしまうぞ。



◀特殊な方法で開く扉。その開け方は？



▲ただの飾りかと思いきや、この銅像はスイッチなのだ。



◀終盤は溶岩地帯が待つ。落下は一発死。

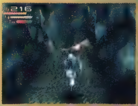
このミッションに控えるボスは、２体のカーリー像だ。ちなみにこのカーリー像、見事に打ち破ると、もとの石像に戻ってガラガラと崩れてしまうのだ。



▲達樹に攻撃をしかけてくるカーリー像。その不気味な動きには戦慄すら感じさせられる。

見どころピックアップ！ 死を招くトラップの数々

１つの部屋や、１本の通路への進入がトラップの発動につながることもしばしば……。ハラハラドキドキもののプレイを楽しめること請け合いだぞ。



▲突然、道の前後から岩が転がってきたぞ。どうする、達樹！

●機械化小隊 マシンナーズプラトゥーン

COSMOSとほぼ同じ時期に発足された、米国防総省（ペンタゴン）所属の特殊部隊。その名の通り、体の一部を機械化した兵士たちで構成されている。コミックでも御神苗は、１巻「仮面伝説の章」で登場したダッチ・メイトリクス少佐を皮切りに、（元機械化小隊の戦闘員も含め）幾度となく対決を繰り広げてきた。ゲーム中でも、ミッション１の最初の敵をはじめ、機械化小隊をモデルにしたと思われる敵にはたくさん出会うことになるぞ（例えば、ミッション１で最初に登場する太った敵は、コミック２巻「ノアの方舟編」で登場するファットマンがモデルと予想される）。

●忍者部隊

ミッション５に登場する忍者装束の敵たちは、コミック８巻「修学旅行」に出てくる甲賀組（忍者部隊）をモデルにしているようだ（コスチュームはまったく同じなので、甲賀組の残党そのものかもしれない？）。コミック８巻のこのエピソードでは、京都を修学旅行中の御神苗が事件に巻き込まれ、甲賀組と対決するハメになる。甲賀組とは、甲賀流の忍者の家系を持つ、中野建造という男を戦闘員の頭にした組織。御神苗と一戦交えた当時、甲賀組は諜報員として内閣調査室に雇われていたが、オリハルコンを使った黄金変換を手土産に、日本の諜報機関への採用をもくろんでいた。忍者の戦闘員だけに、手持ちの武器も日本刀や小刀（投げて使う）などと古風だったが、ゲーム中の忍者たちも、日本刀や手裏剣といった武器を中心に攻撃してくるぞ。

●動き出すカーリー像

ミッション６のボス、２体のカーリー像はコミック７巻「忘却王国」のエピソードをモデルにしたものと思われる。このエピソードで御神苗優とその仲間たちは、現れては消える不思議な島へと探索に向かい、その島で動く石像（カーリー像）の群れから襲撃を受けることに。これらの石像は島の守護神で、島を荒らそうとする者に襲いかかる仕組み（？）

ミッション7 遺跡で起こった反乱を鎮圧せよ!

遺跡で反乱が起こったと聞き現場に向かった達樹だが、そこで目にしたのはワージャガー（キーワード辞典参照）という、作業員たちの代わり果てた姿。心を鬼にし、達樹は奥へ向かう。



▲生存者を発見し、声をかける達樹だったが……。

次々と現れるワージャガー



▶あとからあとから現れるワージャガー。こっちも負けないようにガンガン攻撃しよう。

VS BOSS

遺跡の奥で達樹は、仮面（キーワード辞典「ワージャガー」の項目を参照）を被ったボスに出会う。もとは作業員の１人と思われるこのボスと、ワージャガー４匹が入り乱れる戦闘は迫力満点！　死力を尽くして彼らの息の根を止めてやろう!!



▲集団で襲われると、恐怖度も倍増！　ボス＋家来４匹の攻撃は結構やっかいだ。

見どころピックアップ!

ワージャガーの奇襲

天井に穴があるところに近づくと、突然その穴からワージャガーが飛び降りてきたりする。初めてこの奇襲を食らったときには、誰もがビックリしてしまうはず。心臓に悪い!?

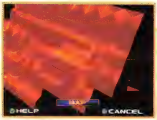


▲天井に穴があいているのに注目。

▲その穴からワージャガーが奇襲!

ミッション8 遺跡への侵入者の正体とは……？

敵の急襲を受けた遺跡を奪還すべく、達樹は南極に向かう。遺跡周囲はすでに敵の制圧下にあるため、達樹は戦闘員と戦いながら雪山を登り、遺跡入口を目指すことに。とにかく視界がきかないので、マップ画面で向かうべき方向を小まめにチェックする必要があるぞ。これによって実際の雪山で迷いかけているような、独特の感覚が演出される。



▲このミッションの特殊さがよく現れているマップ画面。

▼雪山を上へ上へと登っていこう。足場も悪いので苦労させられるぞ。



VS BOSS

ボスとして登場するのは、ミッション４でも戦った女性（マリア・レスコーフ）と、その部下のハヤト。雪辱戦に臨む彼女を返り討ちしよう！　なお、彼らを倒したあと、達樹は再び謎の少女と遭遇する……。



▼マリアは、部下のハヤトとの連携攻撃をしかけてくるぞ。



▲ここで初めて、マリアの正体が明らかになる。

見どころピックアップ!

“吹雪”のスゴさは必見

プレイしてまず驚くのが、吹雪という独特の気象の表現方法。吹き荒れる雪によって視界が妨げられるようすが、ものすごくリアルに作られているのだ。



▲吹雪によって視界が効かないようすが見事に表現されている。

になっていた。また、ゲームのミッション６でカーリー像を操っていた敵キャラは、コミック３巻「帰らずの森編」に登場する即神仏（お坊さんが死を覚悟の断食をして、その身を仏と化した姿）がモデルになっていると思われる。「帰らずの森編」と「忘却王国」は、どちらも御神苗が染井芳乃（コミック登場キャラ）と共に外界と異なる空間を冒険するエピソードなので、このボスはそんなイメージがミックスされて生まれたのかもしれない。

●ワージャガー

ミッション７に登場する、ヒョウ人間とも言うべき奇怪な敵キャラ、ワージャガー。この敵は、コミック１巻〜２巻にまたがって収録されている「仮面伝説の章」に登場するワージャガーそのものだと思われる。『スプリガン』の世界での設定では、ワージャガーとは魔術師が魔術によって、人間を半人半獣にしてしまったものとされている。ワージャガーは魔術師の命令なら何でも従い、一度ワージャガーになってしまうと、その者は死ぬまで魔術が解けることはない。この設定はゲーム中でも同じで、ミッション７の冒頭でグラハムが「研究員がワージャガーに？」と驚いたり、クリア後「助けるには殺すしかない…か」とつぶやいた理由も、そこにあった。あと、コミック版では、ワージャガーを作りだす魔術師と対立する立場として、パレンケの仮面（正確には仮面に封じ込められた人格）というキャラが存在した。ミッション７のボスはこれがモデルになっていると思われる。ただ、このボスは「仮面（邪悪な人格が封じ込められているらしい）に体を乗っ取られた作業員」が、ほかの作業員たちに魔術をかけた、と設定されているようで、同じ仮面でも正義のキャラだったコミック版のそれとは立場が異なるようだ。ちなみに、ライカンスロープとワージャガーは外見的には似ているものの、設定上ではまったく別物。ライカンスロープは生まれ持った能力によって獣人化する（ある意味優れた）存在なのに対して、ワージャガーは第三者からかけられた魔術の犠牲者に過ぎないのだ。原作版には、前述した機械化小隊のダッチ少佐がワージャガー化され、御神苗を苦しめるエピソードも登場した（コミック第２巻）。

2000年ハード戦争に新展開

任天堂・新ハードはPS2を凌駕する？

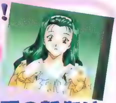




世界最大のゲームイベント「E3」最新生情報満載

PS2に続き、任天堂・松下連合も超ハイスペックハードで2000年ゲーム市場に参戦。
セガも新体制でDC復活に賭ける。

過激&H度120%アップ！
電撃姫プチ





アダルト初夏の新作は「メイド」ラッシュ！

先行公開。「臭作」アニメ第2巻の衝撃エッチ

「下級生」がテレビに。Hシーンはどこまで？

最新ソフト情報満載

新システムの謎を解明
バイオハザード3

中村光一に聞く制作秘話
トルネコの大冒険2

新車種・新コースを入手
グランツーリスモ2

キャラ・コース一新で始動
みんなのGOLF2



電撃王だけのお楽しみ 『スパロボ』最新作でプレミアムグッズをGet!

気になる対談 岡本吉起（カプコン）×内藤寛（クライマックス）

特報!! またスゴイのが出ます…
電撃姫 Vol.6
7月30日発売予定!!
ますますパワーアップ 今回もやります!!

見やすくなって大好評！オールラウンド・ゲーム・データマガジン
電撃王
7月号 絶賛発売中 定価590円（税込）

発行●メディアワークス 発売●角川書店

お問い合わせ▶03・3238・8605（角川書店特販部）
メディアワークスのホームページ http://www.mediaworks.co.jp/

無限なる才能を解き放て!!

電撃ゲーム3大賞

ぼくらのエンターテインメントは
「ゲーム感覚」がキーワード。
"電撃"は小説、コミック、イラストで
まだ見ぬきみの創造力を募集中!!
メディアを超えた感性を
今こそ世界にはばたかせよう!

才龍大成



第7回
電撃ゲーム小説大賞
電撃ゲームコミック大賞
電撃ゲームイラスト大賞

◆主催：株式会社メディアワークス
Illustration/Hirofumi Nakamura

●賞/各部門共通
大賞(1点)＝正賞+副賞100万円
金賞(1点)＝正賞+副賞 50万円
銀賞(数点)＝正賞+副賞 30万円

電撃ゲーム小説大賞

大賞及び優秀作品は小社から出版されます。

●募集内容／ゲーム感覚にあふれた、オリジナルの長編及び短編小説。ファンタジー、SF、ミステリーほかジャンルを問わず。ただし、特定のゲームタイトルを想定したものは不可。未発表の日本語で書かれた作品に限る(他の公募に応募中の作品も不可)。
●応募規定／
【長編】＝400字詰め原稿用紙250～350枚。縦書き。
【短編】＝400字詰め原稿用紙40～80枚。縦書き。
作品に以下の①②を明記した紙を添付の上、右肩をひもで綴じて郵送すること。ワープロ原稿可(ただし、フロッピーでの応募は不可)。
①タイトル、住所、本名、筆名、年齢、職業(略歴)、電話番号、何を読んで応募をしたのか、原稿枚数(ワープロ原稿、あるいは400字詰め以外の原稿用紙の場合は400字詰め原稿用紙換算枚数も併記)。
②あらすじ(800字以内)
●応募資格＝不問。
●選考方法／
◆2000年4月10日の締め切り後、一次と二次の2度の選考を行い、最終候補を選出する。
◆2000年7月下旬に選考委員により大賞及び各賞の受賞作品を決定する。
●選考委員(敬称略)◆安田均(作家)／◆深沢美潮(作家)
◆広井王子(作家)／◆松本悟(サンライズアニメプロデューサー)
◆佐藤辰男(メディアワークス社長)

電撃ゲームイラスト大賞

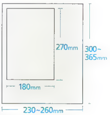
大賞及び優秀作品の作者は小社出版物のカバーなどで起用されます。

●募集内容／ゲーム感覚にあふれた、未発表(他の公募に応募中の作品も不可)のオリジナル作品。
●応募規定／B4のカラーイラスト2点とB5サイズのモノクロイラスト5点を1セットにして応募すること。
表現方法(彩色、画材など)は自由。CGも含む。CGの場合には、使用パソコンとツール(バージョンも)、データディスクのフォーマット形式を明記の上、データディスクとプリントアウトしたものを同封すること。
☆応募作品には、別紙にセットのタイトル、住所、氏名、年齢、職業、電話番号、何を読んで応募をしたのかを明記して添付すること。
☆作品を入れた封筒には「折り曲げ厳禁」と朱書きし、厚紙を入れるなどして補強すること。
●応募資格＝不問。ただし、将来的に小社出版物などのイラストレーターとして活動できる人。
●選考方法／
◆2000年4月10日の締め切り後、一次と二次の2度の選考を行い、最終候補を選出する。
◆2000年7月下旬に選考委員により大賞及び各賞の受賞作品を決定する。
●選考委員(敬称略) ◆天野喜孝(イラストレーター)
◆出渕 裕(メカデザイナー、イラストレーター)
◆衣谷 遊(漫画家)
◆宮野洋美(電撃文庫編集長)

電撃ゲームコミック大賞

大賞及び優秀作品は小社発行のコミック誌に掲載されます。

●募集内容／ファンタジー、SF、ミステリーなど、ジャンルを問わずオリジナルの未発表コミック。ただし、特定のゲームタイトルを想定したもの、および他の公募に応募中の作品は不可。
●応募規定／
◆ストーリーコミックは24～41P
◆ギャグ・コメディなどのショートコミックは10～16Pを2本以上
◆4コマなどのコマコミックは10本以上
◆原稿寸法はタテ270ミリ、ヨコ180ミリ
◆B4サイズの画用紙かケント紙に、黒インクか墨汁で描くこと。薄墨や着色は不可。
◆作品に、タイトル、原稿枚数、住所、本名、ペンネーム、年齢、職業(略歴)、電話番号、何を読んで応募したのか、を明記した紙を添付して応募すること。



●応募資格＝不問。
●選考方法 2000年7月末の最終選考に向けて、4回の予選を行う。予選のスケジュールは以下の通り。
◆第1回締め切り――1999年7月10日［通過者発表、ガオ!11月号〈9/27発売〉］
◆第2回締め切り――1999年10月10日［通過者発表、ガオ!2月号〈12/27発売〉］
◆第3回締め切り――2000年1月10日［通過者発表、ガオ!5月号〈3/27発売〉］
◆最終締め切り――2000年4月10日［通過者発表、ガオ!8月号〈6/27発売〉］
それぞれの予選で最終候補を4～5作品選出する。
予選を通過した約20作を対象として、2000年7月末に選考委員により大賞及び各賞の受賞作品を決定する。
●選考委員 ◆永井 豪(漫画家)
◆雨宮慶太(映画監督)
◆押井 守(映画監督)
◆佐藤辰男(メディアワークス社長)
●特典 ◆各予選を通過した最終候補には5万円の賞金を贈る。
◆優秀な応募作品は作家および編集者のアドバイスが受けられる(もちろん、その後、何度でも予選に応募できる)。
◆各予選のアドバイスをする作家 第1回予選/吉富 昭仁
第2回予選/ビトウ ゴウ
第3回予選/あかほり さとる

応募要項

●あて先 〒101-8305 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館
㈱メディアワークス『第7回 電撃ゲーム大賞〇〇〇部門』係
●最終締め切り 2000年4月10日(当日消印有効)
●発表 2000年8月中旬より、以下の媒体にて発表する予定です
◆「電撃」の各誌上 『電撃NINTENDO 64』『電撃HOBBY MAGAZINE』『月刊電撃コミック ガオ!』『電撃G'sマガジン』『電撃PlayStation』『電撃Dreamcast』『電撃王』『電撃Animation magazine』『電撃hp』『コミック電撃大王』
◆メディアワークスのホームページ上 http://www.mediaworks.co.jp/
◆ラジオ「電撃大賞」(文化放送、ラジオ大阪)

※複数応募可。ただし、1作品ずつ(イラスト大賞は1セット)別送のこと。応募作品は返却しません。選考に関する問い合わせは不可。
※受賞作品の著作権(出版権、ゲーム化権、映像化権、その他副次商品化権を含む)は、株式会社メディアワークスに帰属します。

電撃 NEWS STATION

6月11日

キャンペーン企画が花盛り! 本誌だけのプレゼントも見逃すな!!

EVENT イベント

50社以上が出展…この夏、最大のキャラクターイベント!!

東京キャラクターショー1999 ―7月24日・25日/東京ビッグサイト―

イベントに関する最新情報を素早くキャッチ!! 今年はどんなキャラクターが人気を呼ぶのかな!?







◀大成功を記録した、前回('98年開催)の様子。今年はさらに盛り上がる!?

ゲーム、アニメ、コミックの人気キャラクターの最新グッズが勢ぞろいする、「東京キャラクターショー1999」が、7月24日(10:00～18:00)・25日(10:00～17:00)に、東京ビッグサイト(東京国際展示場)で開催されるぞ。2回目となる今回は、50社以上のメーカーが出展。様々なグッズの販売や展示、イベントなどが行われる予定なのだ。メインビジュアル(写真左)も完成して、現在開催に向けて着々と準備が進行中。今年の夏も東京ビッグサイトが熱いぞ!!

前売り

[illegible]プ[illegible]デ[illegible]任[illegible]EL[illegible]まで

出展

[illegible]、イマジニア、エクシング、SNK、角川書店、カプコン、ケ[illegible]炎社、コーエー、コナミ、コンパイル、新声社、セ[illegible]タープライゼス、データイースト、トミー、ナムコ、日本一[illegible]ェア、パイオニアLDC、[illegible]プレス[illegible]ィアワークス、ほか 計53社(50音順・6月1日現在)。

入場券をペアでプレゼント

「東京キャラクターショー1999」の開催を記念して、ペア入場券を20組40名様の読者にプレゼント。希望者はハガキに住所・氏名・年齢・職業・電話番号を明記のうえ、〒104-0003 東京都中央区新川1-28-4-302 東京キャラクターショー事務局「DPSチケットプレゼント」係まで応募しよう。しめ切りは6月24日(消印有効)。※当選者の発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。

東京キャラクターショー1999
▶7月24日・25日 ▶東京ビッグサイト(東6ホール)
▶前売:¥1,000(当日:¥1,200[中学生以上・税込])

TGS'99秋も要チェック!!

いっぽう春秋恒例のゲームの祭典、「東京ゲームショウ」の次回開催も決定したぞ。「東京ゲームショウ'99秋」は、9月17～19日の3日間(10:00～17:00、18日のみ～18:00、17日はビジネスデー)にわたり、幕張メッセ(千葉県・美浜区)で行われる。入場料は前売・¥1,000(税込)、当日・¥1,200(税込)で、小学生以下は無料。さらに詳細が決まり次第、このページでお伝えしていくぞ!!



◀大盛況の前回「'99春」。今回は…次世代PSか!?

TOPIC トピック

美少女TCG『アクエリアンエイジ』がPSでゲーム化!?

「アクエリアンエイジ」プレミアムパーティ速報



作家陣も豪華!

▲全207種類のカードイラストは、後藤圭二、七瀬葵といった、60名もの人気作家たちが担当。コレクション性もバッチリなのだ!!

様々なメディアで「アクエ～」が始動開始!!

美少女満載のトレーディングカードゲーム(TCG)、「アクエリアンエイジ」がブロッコリーより発売されることになり、その発表会が行われたぞ。会場に『グランディア』などを手がけたESPの宮路氏も出席。このゲームをコンシューマー化することも発表されたのだ。現在、ハードはPSを予定しており、来年の春発売予定。詳細は今後お伝えしていくぞ!

「アクエリアンエイジ」とは?

近未来の地球の[illegible]をかけて[illegible]を描[illegible]デ[illegible]と[illegible]・¥[illegible]にブロッコリーから発売予定。



◀東京・神楽坂でのパーティの模様。

池袋ではイベントも…!

「アクエリアンエイジ」を始めとする、人気キャラクターグッズの数々を集めた「第2回デジキャラフェスティバル」が、6月27日に東京・池袋サンシャイン文化会館で開催されるぞ。メディアワークスやコナミ、ナムコといったメーカー各社が多数出展。さらに「デ・ジ・キャラット」のイベントも行われる予定なので、ファンは要チェック!! 入場料は¥500(税込)だ。

CAMPAIGN キャンペーン

「おいしい」チャンスを見逃すな

タイトー『電車でGO!2』キャンペーン ―8月10日まで―



あきたこまち計1トンをプレゼント!

電車の運転が自宅で楽しめる、タイトーの人気ＳＬＧ『電車でＧＯ！ ２』。販売本数が50万本を突破したことを記念して、「生活応援企画！ あきたこまち総計１トンプレゼントキャンペーン」を８月10日まで実施中だ。ソフト購入時にもらえるスクラッチカードを、その場で削って当たりが出れば、特製お茶漬けのり「電茶漬け」をプレゼント。さらにダブルチャンスとして、カード裏面に必要事項を記入して応募すれば、抽選で毎週20名（計200名）に『電車でＧＯ！ ２』特製あきたこまち米俵」が当たるのだ!! 詳しくは店頭で。



▶だれもが一度はあこがれる、電車の運転手になりきれるぞ。今日も自宅で出発進行！



「電茶漬け」を3名様にあげる♥

このキャンペーンでもらえる「電茶漬け」（１袋３食入り）を、３名様にプレゼント。希望者はハガキに住所・氏名・年齢・電話番号を明記して、〒101-8305 (株) メディアワークスまで応募しよう。しめ切りは６月24日（消印有効）だ。当選者の発表は、商品の発送をもってかえさせていただきます。

GOODS 新製品

あの『ラング』がTCGに!

ラングリッサーTCG ―発売中―



人気SLGが、今度はカードになって登場!!

光と闇との攻防を描いた人気ファンタジーＳＬＧ、『ラングリッサー』シリーズがカードゲームになったぞ。『Ⅰ』から『Ｖ』に登場する、人気キャラクターが超美麗カードで総出演。もちろん傭兵や魔法、演出といったカードも加わって、『ラング』の奥深い戦闘の魅力を完全再現しているのだ。たくさん集めて自分だけのデッキを制作し、得意の戦術で対戦相手を打ち破れ!!

美麗♥



◀メインイラストは、シリーズでおなじみのうるし原智志先生。貴重なレアカードや、豪華なキラカードを含む全214種類。キミは全部集められるかな!?

ラングリッサー トレーディングカードゲーム
- ▶発売中
- ▶スターターパック（60枚・¥1,500・税別）／ブースターパック（10枚・¥333・税別）
- ▶アスペクト

TOPIC トピック

キミは見たか? あの『せがれ』を

エニックス『せがれいじり』TVCM



大リーガー篇



休憩しましょう篇

ハートを直撃する♥なCMをチェック!

エニックスから発売中の、期待の新作『せがれいじり』。そのあり余るインパクトを、ストレートに紹介しているＴＶＣＭの映像が届いたので、ちょっとだけここで紹介しちゃうぞ。とにかく、「せがれ」にこだわりまくったこのＣＭ。以下の番組で現在好評オンエア中なので、さっそくチェックしてみよう。爆笑必至だ!!

■ＣＭ放映予定番組：KAIKANフレーズ（火19：00〜19：30）、おはスタ（月水金 6：45〜7：30・以上テレビ東京系列）、ボスキャラ王（木26：25〜26：55・テレビ朝日系列）、モンスターファーム（土 7：30〜8：00ＴＢＳ系列）・ほか

はみ出せ 電撃情報ステーションDX

●『聖剣伝説』をコンビニで予約して、オリジナルグッズをもらおう！……７月15日に発売が予定されているスクウェアの人気ＲＰＧ最新作、『聖剣伝説 LEGEND OF MANA』の予約キャンペーンが、６月17日から開始されるぞ。これは、予約期間中にデジキューブと提携している全国のコンビニで、『聖剣〜』を予約すると、特典として「デジキューブオリジナル ラビペンダント」がもらえるというもの。チョーカータイプの紐に『聖剣』シリーズでおなじみの「ラビ」の人形が付いており、首から下げたり、かばんに付けたりして使えるのだ。この特典は数に限りがあり、なくなり次第キャンペーンは終了してしまうので、ほしい人は早めに予約しておこう!!



◀メタル仕上げの「ラビ」ペンダント。ファンじゃなくても必携!?

●小島監督ついにCMデビュー!?……６月24日に発売される、コナミの『メタルギア ソリッド インテグラル』のTVCMに、なんと『メタルギア』の生みの親である、小島監督自身が登場するぞ!! 気になる内容はまだ不明だが、８回連続のシリーズものになる予定だ。ファミリー提供の番組枠で、６月24日から順次オンエアーされる予定で、しかも今回かぎりの放送なので、ファンは忘れずにチェックしておこう!!

●『あすか120%〜』ゲーム大会開催!……ファミリーソフトの格闘ACT、『あすか120% ファイナル Burning Fest』のゲーム大会が開催されるぞ！「あすか120%メガファイトトーナメント in 高島平３」と名付けられたこの大会は、６月27日の12：00から、新東京展示センター（都営三田線・新高島平駅より徒歩２分）１階Ｂ展示室で行われるのだ。豪華ゲストを招いたイベントも予定されているので、ぜひ参加してみよう。

TOPIC トピック

初夏の電撃シリーズ! そのラインナップを一挙公開!!

電撃王／電撃大王ほか新刊キャンペーン・イベント情報特集!

その1 「大王」月刊化

さらには「To Heart」②も発売!

人気漫画満載でおなじみの「コミック電撃大王」が、７月号（６月18日発売）からいよいよ月刊化されるぞ。「電撃大王」では、これを記念した注目の企画が目白押しなのだ。７月号〜９月号は、連載作家描き下ろしの「水着美少女」トレカ付き。３カ月分の応募券を集めて応募すると、もれなく全員に、うたたねひろゆき先生描き下ろしのＳＰカードをプレゼント!! さらに豪華執筆陣による、ここでしか入手できない幻の同人誌「電撃大王」（７月号）や、うたたねひろゆき先生のテレカ（８月号）など、応募者全員サービスも予定されているぞ。これはもう買うしかない!? そして好評連載中の「To Heart」（作：高雄右京先生）のコミックス②巻（¥550・税別）の発売を記念して、原画展も開催されるのだ。興味を持った人は、さっそく欄外（下）をチェックだ!!



これが同人の表紙➡

その2 『スパロボ』と「電撃王」がタッグ!

ゲーム総合誌「電撃王」の注目するタイトルを、販売店やユーザーのみんなと一緒に盛り上げていこうという、今までにない画期的なプロジェクトが始まるぞ!! 第１弾に選ばれたのは、バンプレストの『スーパーロボット大戦コンプリートボックス』。販売店と協力した「スーパープレミアムキャンペーン」などが予定されているのだ。くわしくは６月８日発売の電撃王７月号を読もう!!

その3 ガンダムマニア必読

ＴＶ版「機動戦士ガンダム」の企画資料から細かい設定まで、そのすべてを収録した完全設定資料集「GUNDAM ARCHIVE」（¥10,000・税別）が発売中だぞ。ファーストガンダムのことは、この１冊で完璧なのだ!!



◀発行：メディアワークス、発売：角川書店。

「To Heart原画展」：６月13〜20日まで、まんがの森・大宮店、津田沼店、吉祥寺店、池袋店の４店舗で開催される。



オメガブースト最終攻略ガイド

OMEGABOOST FINAL TACTICS BOOK



キミの『オメブー』はこれで変わる!!

ハイクオリティなグラフィックばかりに目を奪われてはいけない！『オメガブースト』は、意外なまでに硬派な3D・STGなのだ。本書、「オメガブースト最終攻略ガイド」は、まさに文字通りの最終攻略、極め尽くすことを目的としている。得点計算のための方程式を詳解し、すべてのゾーンでSランクを獲得するために必要な攻略法をまとめあげた。これを読めば、キミの『オメブー』は絶対に変わる！　そして、すべての戦いに完璧な勝利をおさめることができるだろう。

SPECIAL INTERVIEW



山内一典氏

株式会社ポリフォニー・デジタル
エグゼクティブバイスプレジデント

『GT』シリーズのプロデューサーであり、『オメガブースト』でもプロデューサーを務めた、今、最も注目されているクリエイター。

3D空間内の試行錯誤の中で悩み続けた5年間……

――「オメガブースト」の企画を考え出されたのはいつ頃からですか？
山内一典氏(以下、Y)：えっとね、1994年かな、そのへんですね。
――最初はどういう企画だったんでしょう？
Y：河森さんがメカデザインをされて、ロボットもので……すごくシンプルだったですね。要するに、世の中に1つくらい「ガンダム」のゲームがほしい、と。「ガンダム」を操縦したいっていうのは、とてもプリミティブな欲求じゃないですか。
――それで、最初は3D空間内で何ができるか、ということを考えられたんですか？
Y：言うは易しってヤツで(笑)。銀河平面を入れるか入れないかっていうところが、最初の時点でものすごく迷ったところで、つまり、仮想的な地面がある。そうすると、ゲームってとたんに作りやすくなるところがあるじゃないですか。
――制約みたいなものですか？
Y：そうそう。ある種の制約があるから、ゲームって作りやすくなるっていうところがあって。最初に作った試作版っていうのは、それこそプレイステーションで動いた最初のゲームらしいゲームだったんですね。「オメガブースト」って、実は、まだSCEIができる前の話ですから。アメリカのライセンシーメーカーにプレゼンするというので、ラスベガスに持っていった記憶があるんですけど。

ロボットだから、やっぱり歩かなきゃいけない……

――歴史を感じますね。
Y：そう、それがね、やっぱりロボットが、ポリゴンメッシュで作られた地形の上を滑空しているような。要するに、今の地上面がありますよね。あれの原型になっているような。ポリゴンメッシュを自動生成して、その上をロボットが滑空してっていうのが最初だったかな。でも、やっぱり3Dで全方向だろうみたいな(笑)、安直に。全方向だし、ロボットだから、やっぱり歩かないとロボットじゃないとか、いろいろあってですね、それでやっていったら、全然できあがらないんですよ、もう歩かない、走らない……。で、3年目くらいにSCANボタンっていう、ある種のブレイクスルーがあって。で、向いて、極座標の球面上を移動するようになったのが、安原(㈱ポリフォニー・デジタル。『オメガブースト』ではメインプログラムを担当)が入ってからなんですよ。最初は真剣に、敵がいる方向に向かなければならないゲームでしたから。レーダーだけで10いくつか試作して、要するに、いかにプレイヤーに自分の周囲の空間を把握させるかという。裏側の空間まで含めて点在しちゃってみえるようなレーダーとか、正面に全部展開しているレーダーとか……。
(本書インタビュー記事より抜粋)

ETERNAL MOON
エターナルムーン
青の紋章

パンフレットをもらおう！

『エターナルムーン～青の紋章』は、10月1日で初回エントリーを締め切ります。参加方法やゲーム料金、スケジュールなどの詳細は16ページフルカラーの豪華パンフレットに記載されていますので、下記宛に御請求ください。お待ちしています！

自分だけのキャラクターを創り
未知なる大陸を探索する
ファンタジーRPGの
醍醐味を味わおう！

洗練された遊びやすいシステム
丁寧に創られたファンタジーワールド
『エターナルムーン～青の紋章』は
これまでM2が培ってきた
さまざまな要素を発展させた会心作だ！



10月スタート!!

26世紀末、大西洋上に新たなる大陸が出現した。人々の関心は、この未知なる大地に惹きつけられていく。

そこには、聖獣や妖精が徘徊する深い森、海賊たちが跋扈する碧く輝く海、異界から出現した魔の軍勢との戦いが繰り広げられる灼熱の荒野などが広がり、さまざまなクエスト&アドベンチャーが異能者〈ルーン・マスター〉たちを待っているのだ!!

カンタンでバリエーションに富んだキャラクター作成システム

とにかく『エターナルムーン～青の紋章』のキャラクターたちは、手軽に作成できるのが特徴だ。しかも、多彩なバリエーションを持っているので、そう滅多なことではまったく同じキャラクターなどに出会うことはないだろう。自分だけのオリジナルキャラクターを創ってみよう！

シンプルで奥の深い世界観

一口にファンタジーといっても、そこにはさまざまなタイプがある。『エターナルムーン～青の紋章』では、こうしたさまざまなファンタジー観から、馴染みやすく、かつエキサイティングなワールドだけを選んで世界を創っている。いままでメイルゲームをしたことのなかった人でも、気軽に楽しむことができるだろう。

※キーワードはズバリ『楽しく、遊びやすく』。これ以外にも、まだまだいろいろな趣向が凝らされている。詳しくは『パンフレット』で！

illustration:るりあ046



illustration:相沢美良

『エターナルムーン～青の紋章』の案内パンフレット（フルカラー16ページ）を無料でお配りしております。ご希望の方は「氏名」「郵便番号」「住所（正確に記入してください。都道府県名、アパート・マンション名、○○様方なども必ず記入のこと）」「必要部数」を明記の上、右の宛先まで御請求ください。1通のお申し込みで複数の御請求も可能です。また、電話、FAXでのお申し込みも受け付けております。

〒130-0023 東京都墨田区緑 3-4-2 吉倉ビル
株式会社M2 メイルゲーム事業部
『パンフレット希望P』係
TEL 03(5600)6560
（土日祝日を除く16:00～19:00）
FAX 03(5600)6563（24時間）
URL http://www.m-2.org/

M2
SINCE 1994

おかげさまで百号突破！



6月15日発売のD20は誌面、付録CD・ROM併せて様々なところでリニューアル！　ここぞとばかりにパワーアップしたDから目が離せない！

…と編集の叔父さんも言ってくれるといいなぁ…

増刊電撃プレイステーションD20 (Vol.111)
●6月15日発売

■体験版：俺の屍を越えてゆけ：SPRIGGAN LUNAR VERSE：ファイヤープロレスリングG：マリア2 受胎告知の謎：UFO－A DAY IN THE LIFE－：とんでもクライシス！：海のぬし釣り～宝島に向かって～
■ムービー：トロンにコブン：Little Lovers SHE SO GAME：DINO CRISIS

本誌電撃プレイステーション Vol.112
●6月25日発売

本誌電撃プレイステーション Vol.113
●7月9日発売



イラスト／横有馬

電撃ランキングステーション

今回の集計期間 5月3日〜5月23日

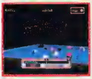
『ダンスダンスレボリューション』や『ワールドスタジアム3』など、4月に発売されたソフトがまだまだ高い人気を維持しているぞ。

売り上げTOP20

ダンスダンスレボリューション
「MAKE A JAM」以外にも、2つの隠し曲があるのだ! 知ってた?
■コナミ
■4月10日■ETC
■¥5,800■98,682
前回 1



SIMPLE1500シリーズ Vol.10 THEビリヤード
誰でも知っているけど、奥の深ーいビリヤードは、やっぱり人気が高い。
■カルチュア・パブリッシャーズ
■4月22日■TBL
■¥1,500■61,052
前回 10



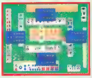
カルドセプト エキスパンション
4人までの対戦ができるけど、カードの奪い合いでケンカにならないようにね。
■メディアファクトリー
■5月1日■TBL
■¥5,800■39,740
前回 18



ワールドスタジアム3
試合に勝つと、選手の能力を一気に上昇させるアイテムを入手できることがある。
■ナムコ
■4月8日■SPG
■¥5,800■35,839
前回 2



SIMPLE1500シリーズ Vol.1 THE麻雀
¥1,500で思いっきり楽しめる「SIMPLE1500シリーズ」の第1弾がコレ。
■カルチュア・パブリッシャーズ
■98年10月22日■TBL
■¥1,500■33,994
前回 12



6	オメガブースト	■SCEI/4月22日/STG/31,765	前回 7
7	バストアムーブ2〜ダンス天国MIX〜	■エニックス/4月15日/ETC/29,312	前回 5
8	みんなのゴルフ(ザ・ベスト)	■SCEI/3月25日/SPG/26,250	前回 13
9	サガ フロンティアII	■スクウェア/4月1日/RPG/25,238	前回 6
10	スーパーロボット大戦F 完結編	■バンプレスト/4月15日/S・RPG/24,703	前回 3
11	モンスターファーム2	■テクモ/2月25日/SLG/22,597	前回 14
12	beatmania(ビートマニア)	■コナミ/98年10月1日/ETC/19,832	再登場
13	グランツーリスモ(ザ・ベスト)	■SCEI/3月25日/RCG/18,102	再登場
14	ウンジャマ・ラミー	■SCEI/3月18日/ACT/17,542	前回 9
15	チョコボ レーシング〜幻界へのロード〜	■スクウェア/3月18日/RCG/17,484	前回 17
16	デビルサマナー ソウルハッカーズ	■アトラス/4月8日/RPG/16,649	前回 4
17	ファイナルファンタジーコレクション	■スクウェア/3月11日/RPG/16,622	前回 18
18	SIMPLE1500シリーズ Vol.2 THE将棋	■カルチュア・パブリッシャーズ/98年10月22日/TBL/16,296	再登場
19	ポケットダンジョン	■SCEI/5月4日/RPG/16,142	初登場
20	電車でGO!2	■タイトー/3月18日/SLG/15,979	前回 20

前評判TOP20

1	ドラゴンクエストVII	■エニックス/99年予定/RPG/47,552	前回 2
2	聖剣伝説 LEGEND OF MANA	■スクウェア/夏予定/A・RPG/35,557	前回 4
3	ペルソナ2 罪	■アトラス/6月24日/RPG/35,129	前回 3
4	アークザラッドIII	■SCEI/秋予定/RPG/34,700	前回 5
5	私立ジャスティス学園 熱血青春日記2	■カプコン/6月24日/ETC/23,418	前回 9
6	フロントミッションサード	■スクウェア/夏予定/SLG/19,019	前回 17
7	グランディア	■ゲームアーツ/6月24日/RPG/15,128	前回 7
8	SDガンダム G GENERATION-0	■バンダイ/夏予定/SLG/13,832	前回 12
9	Lの季節 A piece of memories	■トンキンハウス/8月5日/AVG/13,399	前回 6
10	機動戦士ガンダム ギレンの野望〜ジオンの系譜〜	■バンダイ/冬予定/SLG/12,967	前回 18
11	グランツーリスモ2	■SCEI/9月予定/RCG/12,535	前回 10
12	俺の屍を越えてゆけ	■SCEI/6月17日/RPG/11,670	前回 16
13	サイキックフォース2	■タイトー/夏予定/対戦ACT/10,806	前回 18
14	メタルギアソリッド インテグラル	■コナミ/6月24日/ACT/9,509	前回 15
15	メルティランサー The 3rd Planet	■コナミ/6月17日/SLG/9,077	前回 20
16	ジョジョの奇妙な冒険	■カプコン/夏予定/対戦ACT/8,645	再登場
17	逮捕しちゃうぞ You're under arrest(仮)	■パイオニアLDC/秋予定/AVG/8,212	初登場
18	黒い瞳のノア〜Cielgris Fantasm〜	■ガスト/7月1日/RPG/7,348	再登場
19	マクロスVF-X2	■バンダイビジュアル/8月予定/STG/6,483	初登場
20	DINO CRISIS	■カプコン/7月1日/AVG/6,051	初登場

読者人気TOP20

1	ファイナルファンタジーVIII	■スクウェア/2月11日/RPG/63,832	前回 1
2	ファイナルファンタジーVII	■スクウェア/97年1月31日/RPG/25,275	前回 3
3	To Heart	■アクアプラス/3月25日/AVG/20,748	前回 2
4	幻想水滸伝II	■コナミ/98年12月17日/RPG/15,561	前回 4
5	東京魔人學園剣風帖	■アスミック・エース エンタテインメント 98年6月18日 AVG 13,399	前回 8
6	サガ フロンティアII	■スクウェア/4月1日/RPG/12,535	前回 5
7	テイルズ オブ ファンタジア	■ナムコ/98年12月23日/RPG/11,238	前回 7
8	ゼノギアス	■スクウェア/98年2月11日/RPG/10,806	前回 6
9	久遠の絆	■フォグ/98年12月3日/AVG/10,112	前回 9
10	女神異聞録ペルソナ	■アトラス/96年9月20日/RPG/9,509	前回 11
11	バイオハザード 2	■カプコン/98年1月29日/AVG/7,780	前回 15
12	グランツーリスモ	■SCEI/97年12月23日/RCG/6,916	再登場
13	モンスターファーム2	■テクモ/2月25日/SLG/5,619	再登場
14	スターオーシャン セカンドストーリー	■エニックス/98年7月30日/RPG/5,187	前回 10
15	ダブルキャスト	■SCEI/98年6月25日/AVG/4,754	前回 12
16	ワイルドアームズ	■SCEI/96年12月20日/RPG/4,322	再登場
17	ダンスダンスレボリューション	■コナミ/4月10日/ETC/3,890	前回 17
18	スーパーロボット大戦F	■バンプレスト/98年12月10日/S・RPG/3,458	前回 13
19	ときめきメモリアル〜forever with you〜	■コナミ/95年10月13日/SLG/3,025	前回 14
20	デビルサマナー ソウルハッカーズ	■アトラス/4月8日/RPG/2,593	前回 19

ランキングトピック

相変わらず人気の高い『ダンスダンスレボリューション』の専用コントローラは品薄ながらも随時入荷しているようなので、こまめにお店をチェックしてみよう! 【6月1日調べ】

ショップ①▶ゲーム天国竹ノ塚店(東京)山田親佑さん

1番人気が高かったのは『ダンスダンスレボリューション』(コナミ)です。4月に発売されたソフトが5月に入っても人気を集め続け、『カルドセプト エキスパンション』(メディアファクトリー)、『SIMPLE1500シリーズ Vol.10 THEビリヤード』(カルチュア・パブリッシャーズ)、『オメガブースト』(SCEI)などがよく売れました。今後発売されるソフトでは、予約が入り始めた『聖剣伝説 LEGEND OF MANA』(スクウェア)や、新しいタイプのゲームといえる『DINO CRISIS』(カプコン)などに期待しています。

ショップ②▶トップボーイ大師店(東京)橋本浩二さん

『エースコンバット3 エレクトロスフィア』(ナムコ)や『ビートマニア』(コナミ)、『ワールドスタジアム3』(ナムコ)がよく売れています。特に『ビートマニア』の人気は根強く、発売以来ずっと売れ続けています。また、『SIMPLE1500シリーズ Vol.10 THEビリヤード』も人気が高く、定番ソフトであるにもかかわらず、一時は品切れしてしまったほどです。今後期待するのは『ドラゴンクエストVII』(エニックス)や、『スーパーロボット大戦コンプリートボックス』(バンプレスト)『聖剣伝説 LEGEND OF MANA』などです。

データ提供協力:ソフマップ、デジキューブ、トップボーイ、わんぱくこぞう ※ランキングは編集部が独自に集計したものです。



PlayStation
拓(ひら)けよ、旅の道。
極めよ、奥義。
みんなで闘うか、育てて闘うか
8/26 発売予定
Lord of Fist
ロード・オブ・フィスト
対戦も、格闘もできる、異色のRPG登場!
4人対戦可能!!
ラジオドラマ ON AIR中!!
「~電撃大賞~ Lord of Fist」
●文化放送／毎週土曜日 26:00~26:30
●ラジオ大阪／毎週日曜日 25:00~25:30
電撃攻略王
「Lord of Fist 公式攻略ガイド」
7月15日発売予定 予価:本体950円+税
ドラマCD
「Lord of Fist～拳王伝～」
9月17日発売予定 ¥2,800(税抜)
サウンドトラック
「オリジナルサウンドトラック Lord of Fist」
9月1日発売予定 ¥1,800(税抜)
複数同時対戦格闘RPG ● 希望小売価格 ¥5,800(税別) ● デュアルショック対応／マルチタップ対応
「L.O.F」店頭トーナメント大会に参加して豪華賞品をGETしよう!
「L.O.F」のトーナメント大会が全国約400店舗のゲームショップで開催されるぞ。勝者には特製Tシャツやメダルなどが与えられる! 開催店や参加方法などは、お近くのゲームショップで確認しよう!
©1999 Media Works Inc. ©1999 POLYGON MAGIC.,Inc. "PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です
MEDIAWORKS (株)メディアワークス 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館 ユーザーサポート●TEL052-773-7083 URL●http://www.mediaworks.co.jp/

NEXT ISSUE

次号予告

次号112号は、『スパロボCB』超攻略の第3弾！ 電撃ならではの攻略は、『ペルソナ2』『Racing Lagoon』など盛りだくさん!! 新作情報も充実！ あのタイトルの続編も？

●Coming Soon!

聖剣伝説／スーパーロボット大戦CB／みんなのGOLF2／トロンにコブン／エースコンバット3 エレクトロスフィア／Racing Lagoon／トルネコの大冒険2ほか

電撃PlayStation Vol.112は 6月25日(金)発売



表紙イラスト●機動戦士ガンダム
イラスト／北爪宏幸
©創通エージェンシー・サンライズ
アートディレクション●グァバモリオカ
ロゴデザイン●デザインクレスト（朝倉哲也）

電撃PlayStation Vol.110

1999年6月25日発行　第5巻　第17号　通巻106号

■発行人　塚田正晃
■編集人　渡部雅人
■発行所　メディアワークス
〒101-8305　東京都千代田区神田駿河台1－8
電話（編集）03-5281-5222（広告）03-5281-5205
■発売元　角川書店
〒102-8177　東京都千代田区富士見2-13-3
電話（営業）03-3238-8605
■印刷所　図書印刷株式会社
■写植　オノ・エーワン　スタジオ・サン
■DTP　ローヤル企画　スタジオ・サン
東海創芸　フリーウェイ

STAFF

［編集長］渡部雅人
［副編集長］佐藤晴美、倉西誠一
［デスク］千木良慎二、諏訪浩樹
［編集］羽岡義晴、秋山力矢、澄本慎司、高橋輝、本多昇、大山卓也、小倉力、高橋里歌、中村需志、宮崎義憲、宮下雅史、宮原淳、森澤信彦、松崎啓太郎、宮田公彦、中川大明、鈴木和好、高橋智也、宮崎洋平
［進行］中里卓司
［ライター］本内新太郎、中村泰宏（ＣＨＩ）、田島勝、佐藤裕志、鴨原千太郎、川口一、清水拓、城イドム、佐藤光伸、広瀬絵美、中里一雅、岩崎誠、藤井幹順、鈴木祐子、高橋和広、三井一穂、田中弘二、岩崎幸一、西牧真、草野テツオ、片山和哉、大竹雅法、岩沢篤子、オーパーツ、中鉢貴之、苅谷大明、渡部秀、松本健一、斉藤徳子、マーマーズグループ、脇田奉実、CSマリーソル
［アシスタント］飯塚幸正、三輪邦宏、沖島聖史、古川朋久
［デザイナー］斎藤和代、羽沢組、田代浩二郎、マイクロフィッシュ、風間芳子、シンプリィ、安野美奈子、クスコムーチョ、佐藤竜一郎、オフィス青空、三上良枝、石丸千賀子、スペース・マオ、小松崎祐子、デザインクレスト、トム、ゆず屋、コマツヒロノリ、フリーウェイ、デザイン ルーム ケー・ディー・アール、ローヤル企画、高野册
［写真］林久平、林克典、江尻宏明、中村英良、田中修一、牧田優一、ENTANIA、真下裕、井上恵司

What's D?

CD-ROM付録付き増刊号毎月発売中

おかげさまでついにDも通巻20号！ 誌面、付録CD-ROMともに、大幅リニューアルしてより楽しいDをお届けします。さらに、リニューアル記念の大プレゼント企画も！ 新生Dに、乞うご期待!!

電撃PlayStation D20 次号D20は6月15日(火)発売

Letters

〒101-8305
㈱メディアワークス
電撃PlayStation編集部　○○○係
［ホームページアドレス］
URL:http://www.mediaworks.co.jp/

広告索引

AD INDEX

NEW SOFT SCHEDULE

電撃PlayStation新作ソフトスケジュール

●6月発売予定のソフト

1	10日	ポピュラス〜ザ・ビギニング〜	エレクトロニック アーツ・スクウェア	¥5800	SLG	
2	10日	必殺パチンコステーション5〜[illegible]〜	サンソフト	¥4900	SLG	202
3	10日	Racing Lagoon	スクウェア	¥5800	RPG	64,123
4	10日	ロード オブ モンスターズ	SCEI	¥5800	SLG	123,132
5	10日	パ・フー！ プロ ジュニア Vol.1	日本テレネット	¥2900	SLG	
6	10日	グレイトラグビー ワールドカップへの道 復刻版	DaZZ	¥2800	SPG	
7	10日	スーパーロボット大戦コンプリートボックス	バンプレスト	¥6800	S・RPG	42,123
8	17日	ミスランド〜ポップ コレクション1280円vol.2〜	アルトロン	¥1280	PZL	
9	17日	ミスティックドラグーン	エクシング エンタテイメント	¥5800	RPG	220
10	17日	オーバードライビンIV	エレクトロニック アーツ・スクウェア	¥5800	RCG	
11	17日	メルティランサー The 3rd Planet	コナミ	¥6800	SLG	123
12	17日	CINEMA英会話シリーズVol.6 愛の果てに	サクセス	¥6800	ETC	
13	17日	俺の屍を越えてゆけ	SCEI	¥5800	RPG	108,122
14	17日	MedEvil メディーバル〜甦ったガロメアの勇者〜	SCEI	¥5800	AVG	74,125
15	17日	SPRIGGAN LUNAR VERSE	フロム・ソフトウェア	¥5800	ACT	226
16	17日	'99甲子園	魔法	¥5800	SLG	
17	24日	UFO −A DAY IN THE LIFE−	アスキー	¥5800	ETC	124
18	24日	ペルソナ2 罪	アトラス	¥6800	RPG	98
19	24日	恋愛講座 RealAge	イマジニア	¥5800	SLG	
20	24日	恋愛講座 RealAge 限定版	イマジニア	¥7800	SLG	
21	24日	餓狼伝説 WILD AMBITION	SNK	¥5800	対戦ACT	124
22	2[illegible]	[illegible]	SNK	¥2800	対戦ACT	
23	24日	私立ジャスティス学園 熱血青春日記2	カプコン	¥5800	対戦ACT	123,170 204
24	24日	ジャーム−狙われた街−	ケーエージェイ	¥5800	RPG	
25	24日	グランディア	ゲームアーツ／ESP	¥5800	RPG	124,210
26	24日	ジャーシーデビルの大冒険	コナミ	¥4980	ACT	125,197
27	24日	メタルギアソリッド インテグラル	コナミ	¥4980	ACT	125,205
28	24日	サルゲッチュ	SCEI	¥5800	ACT	205
29	24日	LOVE² トロッコ	TYOエンタテインメント	¥4800	ACT	125,203
30	24日	とんでもクライシス！	徳間書店	¥5800	ACT	182
31	24日	パチスロ完全攻略 アルゼ公式ガイドVol.4	日本シスコン	¥6800	SLG	205
32	24日	ツインズストーリー きみにつたえたくて…	パンサーソフトウェア	¥5800	SLG	125,202
33	24日	ファイヤープロレスリングG	ヒューマン	¥5800	SPG	125,204
34	24日	こみゅにてぃぱむ	フィルインカフェ	¥3800	A・RPG	
35	24日	パカパカパッション	プロデュース	¥5800予定	ETC	124
36	24日	パチスロ帝王mini〜Dr.A7〜	メディアエンターテイメント Bull's Eye	¥3800	SLG	205

●春発売予定のソフト

37	春	SYNCHRONICITY〜シンクロニシティ(仮)	ADM	未定	AVG	
38	春	THE RUINS〜ルーインズ（仮）	ADM	未定	AVG	
39	春	パズル DE ボーリング	日本システム	未定	PZG	
40	春	時をかける少女	バンダイ	¥5800予定	AVG	

●7月発売予定のソフト

41	1日	アクアノートの休日2	アートディンク	¥5800	SLG	204
42	1日	稲川淳二の怪談物語	ヴィジット	¥4800	AVG	
43	1日	黒い瞳のノア〜Cielgris Fantasm〜	ガスト	¥5800	RPG	201
44	1日	スレイヤーズろいやる2	角川書店／ESP	¥5800	RPG	200
45	1日	DINO CRISIS	カプコン	¥5800	AVG	166
46	1日	聖少女艦隊バージンフリート	コナミ	¥5800	AVG	
47	1日	SuperLite 1500シリーズVol.4 ザ カーリング	サクセス	¥1500	SPG	197
48	1日	SuperLite 1500シリーズVol.5 [illegible]	サクセス	¥1500	TBL	197
49	1日	SuperLite 1500シリーズVol.6 アステロイド	サクセス	¥1500	STG	197
50	1日	サンコレBEST パズラー監修 おーちゃんのお絵かきロジック2〜カラーもありますわ〜	サンソフト	¥2800	PZG	
51	1日	必殺パチンコステーション6〜カーデカ&シャマイカ〜	サンソフト	¥4900	SLG	
52	1日	爆走[illegible] 廉価版	[illegible]	¥2800	RCG	
53	1日	ブレードメーカー	翔泳社	¥5800	RPG	
54	1日	アルカノイドR2000	タイトー	¥2000	PZG	202
55	1日	レストランドリーム	テイチク	¥5800	SLG	
56	1日	ミラノのアルバイトこれくしょん	ビクターソフト	¥5800	ACT	
57	1日	リバーヒルBEST vol5 卒業II ネオ・ジェネレーション	リバーヒルソフト	¥2800	SLG	
58	1日	リバーヒルBEST vol1 クレイマン クレイマン2〜スカルモンキーのぎゃくしゅう〜	リバーヒルソフト	¥2800	ACT	
59	1日	リバーヒルBEST vol2 ブルー シカゴ ブルース	リバーヒルソフト	¥2800	AVG	
60	1日	リバーヒルBEST vol3 ミントン警部の捜査ファイル 道化師殺人事件	リバーヒルソフト	¥2800	AVG	
61	1日	リバーヒルBEST vol4 リフレイン ラブ〜あなたに逢いたい〜	リバーヒルソフト	¥2800	SLG	
62	8日	ヴァンダルハーツII〜天上の門〜	コナミ	¥5980予定	S・RPG	116
63	8日	遊戯王モンスターカプセル ブリード&バトル(ザ・ベスト)	コナミ	¥2800	SLG	
64	8日	[illegible] 家族計画	[illegible]	¥5800	SLG	205
65	8日	ぱーむたうん	毎日コミュニケーションズ	¥4800予定	TBL	
66	15日	シティーブラボー！〜ポップ・コレクション1280円vol.3〜	アルトロン	¥1280	SLG	
67	15日	マイティヒット〜ポップ コレクション1280円vol.4〜	アルトロン	¥1280	STG	
68	15日	Little Lovers SHE SO GAME	NTT出版／日経映像	¥6800予定	TBL	20
69	15日	トロンにコブン	カプコン	¥5800	ACT	174,204
70	15日	聖剣伝説 LEGEND OF MANA	スクウェア	¥6800予定	A・RPG	104
71	22日	SIMPLE1500シリーズ Vol.11 THEピンボール	カルチュア・パブリッシャーズ	¥1500	TBL	
72	22日	SIMPLE1500シリーズ Vol.12 THEクイズ	カルチュア・パブリッシャーズ	¥1500	TBL	
73	22日	実況パワフルプロ野球'99開幕版	コナミ	¥5800予定	SPG	
74	22日	SuperLite1500シリーズVol.7 テナントウォーズα	サクセス	¥1500	TBL	
75	22日	SuperLite1500シリーズVol.8 麻雀II	サクセス	¥1500	TBL	
76	22日	SuperLite1500シリーズVol.9 あのこどこのこ エンドレスシーズン	サクセス	¥1500	TBL	
77	22日	SuperLite1500シリーズVol.10 ピンボール [illegible]	サクセス	¥1500	TBL	
78	22日	SuperLite1500シリーズVol.11 マーク矢崎の西洋占星術	サクセス	¥1500	TBL	
79	22日	どこでもいっしょ	SCEI	¥3800	ETC	205
80	22日	リモートコントロール ダンディ	ヒューマン	¥5800	ACT	188
81	22日	シミュレーションプロ野球'99	ヘクト	¥5800	SLG	197
82	29日	ポップン・タンクス！	エニックス	¥5800	対戦ACT	
83	29日	ラクガキショータイム	エニックス	未定	対戦ACT	198
84	29日	ギターフリークス	コナミ	¥5800	ETC	199
85	29日	グリントグリッター	コナミ	¥5800予定	AVG	
86	29日	ストリートスクーターズ	TYO エンタテインメント	¥5800予定	RCG	202
87	29日	プレイスタジアム4 不滅の大リーグボール	バンプレスト	¥5800予定	SPG	195
88	29日	重装機兵ヴァルケン2	メサイヤ	¥5800	S・RPG	24
89	7月	プルムイ プルムイ	カルチュア パブリッシャーズ	¥3000	RPG	118,205
90	7月	バーガーバーガー2	ギャップス	¥5800予定	SLG	124,197 205
91	7月	西陣パチンコ天国 EX	ケイエスエス	¥5800予定	SLG	
92	7月	アポカリプス	サクセス	¥4800	ACT	
93	7月	激走 トマランナー	SCEI	¥5800	RCG	
94	7月	THE BOOK OF WATERMARKS	SCEI	¥6800	AVG	
95	7月	いつか、重なりあう未来(あした)へ サユリ編	SME	¥5800	SLG	
96	7月	いつか、重なりあう未来(あした)へ シロウ編	SME	¥5800	SLG	
97	7月	DX社長ゲーム	タカラ	¥5800	TBL	
98	7月	Acid（アシッド）	たき工房	¥4800	STG	202
99	7月	ルームメイト〜井上涼子〜	データム・ポリスター	¥5800	SLG	205
100	7月	海のぬし釣り−宝島に向かって	パック・イン・ソフト	¥4800	RPG	
101	7月	クイズ キャラおけドン！ 東映特撮ヒーロー PART1	バンプレスト	¥3800予定	ETC	195
102	7月	アトランティス〜ザ・ロスト・テイルズ〜	ヒューマン	¥4800	AVG	
103	7月	MONACO GRANDPRIX racing simulation2	UBIソフト	¥5800	RCG	202
104	7月	ABE'99（エイブ99）	リバーヒルソフト	¥6800	ACT	
105	7月	Startling Odyssey −Blue Evolution−	レイ・フォース	¥6800予定	RPG	

●8月発売予定のソフト

106	5日	栄冠は君に4	アートディンク	¥5800	SLG	199
107	5日	アニメチック ストーリーゲーム① カードキャプターさくら	アリカ	¥6300	AVG	
108	5日	MEREMANOID〜マーメノイド	エクシング エンタテイメント	¥5800	RPG	201
109	5日	金田一少年の事件簿3 青龍伝説殺人事件	講談社	¥5800予定	AVG	190
110	5日	電車でGO！（ザ・ベスト）	タイトー	¥2800	SLG	
111	5日	探偵神宮寺三郎 EarlyCollection	データイースト	¥4200予定	AVG	
112	5日	目指せエアラインパイロット	トワイライトエクスプレス	¥6800	SLG	
113	5日	Lの季節 A piece of memories	トンキンハウス	¥6500	AVG	
114	5日	Cybernetic EMPIRE(サイバネティック エンパイア)	日本テレネット／ウルフチーム	¥5800	AVG	178
115	10日	太閤立志伝III	コーエー	¥6800	S・RPG	
116	26日	プラネットライカ	エニックス	未定	RPG	196
117	26日	パチスロ帝王2（仮）	メディアエンターテイメント Bull's Eye	¥5800	SLG	
118	26日	Lord of Fist	メディアワークス	¥5800予定	RPG	
119	8月	〜ミスタープロスペクター〜ほりあてくん	アスク／リズミックス	¥3800	RPG	
120	8月	東京惑星プラネトキオ	アスミック・エース エンタテインメント	未定	AVG	
121	8月	SD飛龍の拳	カルチャーブレーン	未定	対戦ACT	
122	8月	バーチャル飛龍の拳2ダッシュ	カルチャーブレーン	¥2800	対戦ACT	
123	8月	syphon filter	スパイク	¥5800	ACT	
124	8月	ワールドツアーコンダクター 〜世界夢紀行〜	TYO エンタテインメント	¥5800予定	AVG	34
125	8月	俺のヨット がんばれニッポンチャレンジ	トミー	未定	SPG	
126	8月	マクロス VF-X2	バンダイビジュアル	¥6800予定	STG	218
127	8月	ECHO NIGHT #2 〜眠りの支配者〜	フロム・ソフトウェア	¥5800	AVG	
128	8月	花火2 スターマイン	魔法	¥5800予定	SLG	
129	8月	All star Tennis '99	UBIソフト	¥5800	SPG	
130	8月	スーパー・バトル・レーシング SCARS	UBIソフト	¥5800	RCG	
131	8月	クロス探偵物語	ワークジャム	¥6800予定	AVG	

●夏発売予定のソフト

132	夏	ガレリアンズ	アスキー	未定	AVG	
133	夏	宇宙機動VANARK(ヴァンアーク)	アスミック エース エンタテインメント	未定	AVG	
134	夏	森の王国	アスミック エース エンタテインメント	未定	S・RPG	
135	夏	デジタルアートミュージアム ヒロ・ヤマガタ SPRING	イマジニア	¥3980	ETC	
136	夏	デジタルアートミュージアム ヒロ・ヤマガタ SUMMER	イマジニア	¥3980	ETC	
137	夏	デジタルアートミュージアム ヒロ・ヤマガタ AUTUMN	イマジニア	¥3980	ETC	
138	夏	デジタルアートミュージアム ヒロ・ヤマガタ WINTER	イマジニア	¥3980	ETC	
139	夏	ガイアマスター(仮)	カプコン	¥5800	TBL	194
140	夏	ジョジョの奇妙な冒険	カプコン	未定	対戦ACT	186
141	夏	シーバス1-2-3 DESTINY！運命を変える者！	ジャレコ	¥5800	A・RPG	
142	夏	フロントミッション サード	スクウェア	未定	S・RPG	
143	夏	PAQA	SCEI	未定	ETC	
144	夏	みんなのGOLF2	SCEI	未定	SPG	
145	夏	サイキックフォース2	タイトー	¥5800予定	対戦ACT	
146	夏	チョロQ ワンダフォー！	タカラ	¥5800	RCG	184
147	夏	闘神伝 昴	タカラ	¥5800	対戦ACT	
148	夏	ピノッチアのみる夢	タカラ	¥2800	SLG	
149	夏	フォーミュラ ニッポン99〜レーシングドライバーになろう〜	TYO エンタテインメント	未定	RCG	
150	夏	ルングルング〜ドロシーの大冒険〜	TYO エンタテインメント	未定	AVG	
151	夏	マイガーデン	テクノソフト	¥5800予定	SLG	
152	夏	FISH EYES II	パック・イン・ソフト	未定	ETC	
153	夏	SDガンダム G GENERATION−0	バンダイ	¥6800予定	S・RPG	14
154	夏	一撃 鋼の人	バンダイ	¥5800	SLG	192
155	夏	PART'S DIK	バンプレスト	¥5800	ACT	
156	夏	エターナル チェイン	ビクターソフト	未定	RPG	
157	夏	マリア2 受胎告知の謎	ブレイク	未定	AVG	

●9月以降発売予定のソフト

158	22日	[illegible]	[illegible]	¥580[illegible]	AVG	36
159	9月	Neo ATLAS II	アートディンク	¥5800	SLG	193
160	9月	デジタルグライダー エアマン	アスク	¥5800	SLG	
161	9月	モンスター・コレクション	角川書店／ESP	¥5800予定	RPG	
162	9月	スーパーチャイニーズファイターEX	カルチャーブレーン	未定	対戦ACT	
163	9月	Memories Off	キッド	未定	AVG	38
164	9月	グランツーリスモ2	SCEI	未定	RCG	
165	9月	ヨシモトムチッ子物語〜南の海のゴロンゴ島〜	SME	¥4800	A・RPG	
166	9月	ドラゴンクエスト・キャラクターズ トルネコの大冒険2〜不思議のダンジョン〜	チュンソフト／エニックス	¥6800	RPG	92
167	9月	マジカルドロップF 大冒険もラクじゃない！	データイースト	¥5800予定	PZG	
168	9月	レイクマスターズPRO−日本縦断黒鱒紀行−	DaZZ	¥5800予定	SPG	

ジャンルの表記　ACT●アクション　対戦ACT●対戦格闘アクション　STG●シューティング　SLG●シミュレーション　RPG●ロールプレイング　A・RPG●アクション・ロールプレイング　S・RPG●シミュレーション・ロールプレイング　RCG●レースゲーム　PZG●パズル　SPG●スポーツ　AVG●アドベンチャー　TBL●テーブル　ETC●その他

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載ページ
169	9月	ゲッターロボ大決戦！	バンダイビジュアル	¥6800予定／S•RPG	214
170	9月	かえるの絵本～なくした記憶を求めて～	ビクターソフト	¥5800／RPG	
171	9月	サブマリンハンター鯱	ビクターソフト	未定 SLG	
172	10月28日	ハイスクール・オブ・ブリッツ	メディアワークス	¥5800予定 TBL	31
173	10月	ZEUS II Carnage Heart	アートディンク	未定 SLG	
174	11月	探偵神宮寺三郎　灯火が消えぬ間に	データイースト	¥5800予定／AVG	
175	11月	星神(ほしがみ)-沈みゆく蒼き大地-(仮)	マックスファイブ	未定／S・RPG	

●秋発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載ページ
176	秋	ゲートキーパーズ	角川書店　ESP	¥6800予定　S・RPG	
177	秋	眠ル繭	アスミック エース エンタテインメント	未定／RPG	
178	秋	トンバ！ ザ・ワイルドアドベンチャー	ウーピー キャンプ	¥5800予定　ACT	202
179	秋	PIXY GARDEN	エスコット	¥5800／SLG	180
180	秋	鬼眼城	講談社	¥5800／AVG	
181	秋	BOYS BE…　2nd Season	講談社	¥5800／SLG	
182	秋	Zill O'll	コーエー	¥6800予定／RPG	
183	秋	君にsteady	シーディーブロス	未定／SLG	
184	秋	THE ビストロ	シスコンエンタテイメント	未定／SLG	
185	秋	DEWPRISM（デュープリズム）	スクウェア	未定／A•RPG	112
186	秋	アークザラッドIII	SCEI	未定／RPG	
187	秋	ワイルドアームズ　2ndイグニッション	SCEI	未定／RPG	114
188	秋	fun! fun! Pingu～ようこそ南極へ～	SME	未定　AVG	
189	秋	スプーキー・プーキー!!～おばけのドキドキ大作戦～(仮)	TYO エンタテインメント	未定／ACT	
190	秋	クリックまんが　オペラ座の怪人	徳間書店　インターメディア・カンパニー	¥2000　ETC	
191	秋	クリックまんが　銀河英雄伝説①　永遠の夜の中で	徳間書店　インターメディア・カンパニー	¥1800／ETC	
192	秋	クリックまんが　くりっくのひ	徳間書店　インターメディア・カンパニー	¥1800／ETC	
193	秋	クリックまんが　ダイナミックロボット大戦①　出撃！驚異のロボット軍団！	徳間書店　インターメディア・カンパニー	¥2000／ETC	
194	秋	クリックまんが　マリーのアトリエ	徳間書店　インターメディア・カンパニー	¥1800／ETC	
195	秋	逮捕しちゃうぞ YOU'RE UNDER ARREST(仮)	パイオニアLDC	未定／AVG	32
196	秋	COUNTDOWN VAMPIRES（カウントダウンヴァンパイアーズ）	バンダイ	¥6800予定／AVG	
197	秋	Silent Bomber	バンダイ	¥5800予定／ACT	
198	秋	青の6号(仮)	バンダイビジュアル	¥6800予定／AVG	
199	秋	超謎王	バンダイビジュアル	¥5800予定／ETC	
200	秋	PATLABOR the GAME(仮)	バンダイビジュアル	未定　AVG	

●冬発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載ページ
201	12月9日	悠久幻想曲3 Perpetual Blue	メディアワークス	¥5800　SLG	28
202	冬	ばけかの	データム・ポリスター	未定　SLG	
203	冬	ヘキサムーン・ガーディアンズ	インクリメントP	¥6800予定　AVG	
204	冬	機動戦士ガンダム ギレンの野望～ジオンの系譜～	バンダイ	¥6800予定　SLG	14
205	冬	星界の紋章(仮)	バンダイビジュアル	未定　SLG	
206	冬	鬼武者（仮）	カプコン	未定　AVG	

●1999年発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載ページ
207	1999年	ウィザードリィ～DIMGUIL～	アスキー	¥6800　RPG	
208	1999年	PANZER FRONT	アスキー	未定　SLG	
209	1999年	Knights of GENESIS	エスコット	未定／S•RPG	
210	1999年	NEUES（ノイエス）	エスコット	未定／AVG	
211	1999年	White Diamond(ホワイトダイアモンド)	エスコット	未定／S•RPG	
212	1999年	ドラゴンクエストVII	エニックス	未定／RPG	
213	1999年	ロビン・ロイドの冒険	ガスト	未定／AVG	
214	1999年	ジャングル　パトロール	カルチュア・パブリッシャーズ	未定　STG	
215	1999年	NHL BLADE OF STEEL	コナミ	未定／SPG	
216	1999年	ガンホーブリゲイド	トミー	未定／SLG	
217	1999年	STAR IXIOM(スターイクシオン)	ナムコ	未定／STG	
218	1999年	ドラゴンヴァラー	ナムコ	未定／A•RPG	
219	1999年	Dear Friends	ビジュアルアーツ	¥5800／SLG	
220	1999年	蜃気楼回廊	プレ ステージ	¥5800／AVG	
221	1999年	バトルシップヤマト	ロックウェルインターナショナル	¥3800／STG	

●2000年発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載ページ
222	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible] AVG	30

●発売日未定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載ページ
223	未定	A6　A列車で行こう6	[illegible]	[illegible] SLG	10
224	未定	シルバー事件	アスキー	未定／AVG	
225	未定	トリフェルズ魔法学園　初等部	アスキー	未定／AVG	
226	未定	ぼのぼーど	アミューズ	¥4800／TBL	
227	未定	最強の将棋	アンバランス	¥7800予定／TBL	
228	未定	閉鎖病院（仮）	ヴィジット	未定　ETC	
229	未定	KOUDELKA（クーデルカ）	サクノス　SNK	未定　RPG	
230	未定	メルクリウスプリティ	NECインターチャネル	未定／SLG	
231	未定	メイン・ローター（仮）	エフコンピュータエンターテイメント	¥5800／STG	
232	未定	Jリーグ　エキサイトステージV1	エポック社	未定／SPG	
233	未定	サーキットの狼II モデナの剣	エム・ティー・オー	未定／RCG	
234	未定	カプコンアドベンチャー(仮)	カプコン	未定／AVG	
235	未定	バイオハザード3 LAST ESCAPE(仮)	カプコン	未定／AVG	
236	未定	シェラザード伝説　黄金の帝国（仮）	カルチャーブレーン	未定／RPG	
237	未定	飛龍の拳コレクション（仮）	カルチャーブレーン	¥5800予定　ACT	
238	未定	飛龍の拳「Zιον」	カルチャーブレーン	未定　対戦ACT	
239	未定	ARKS1000	クレフ インベンション	未定／AVG	
240	未定	MAXサーフィン2000(仮)	ケイエスエス	¥5800予定／SPG	
241	未定	DANGAN～弾丸～(仮)	ケイエスエス	¥5800／ACT	
242	未定	あいたくて…～your smiles in my heart～	コナミ	未定／SLG	
243	未定	ときめきメモリアル2（仮）	コナミ	未定／SLG	
244	未定	ハーレムビート	コナミ　未定／未定	未定／未定	
245	未定	GRUDA	サイバーテックデザイン	未定／SLG	
246	未定	DOOPERS	サイバーテックデザイン	未定／RCG	
247	未定	FENSER	サイバーテックデザイン	未定／SLG	
248	未定	PROJECT CHAOS	サイバーテックデザイン	未定／STG	
249	未定	キメろ！ヒーロー学園!!	CSCメディアアート	¥5800／SLG	
250	未定	Dinobreeder another progress	J・ウイング	¥5800予定　ACT	
251	未定	バーチャルリモコン(ヘリパートI)	スリーディ	未定／ETC	
252	未定	ハイパーツアー	スリーディ	未定／ACT	
253	未定	CBR(クラッシュ バンディクーレーシング)	SCEI	未定　RCG	
254	未定	ポケ単・ポケ熟(仮)	SCEI	未定／ETC	
255	未定	ワンダラーショック～1950アメリカンドリームズ～	SCEI	未定／TBL	
256	未定	ラグナキュール・レジェンド	SME	未定／RPG	
257	未定	駄菓子屋キッド	たき工房	未定／AVG	
258	未定	Q極クイズ　こたえてプリ～ズ	Tears	未定／PZG	
259	未定	爆弾小僧　スクープ・ザ・キッド(仮)	Tears	未定／AVG	
260	未定	LOVE GAMES plus～かなり対戦テニス～(仮)	Tears	未定／SPG	
261	未定	エースコンバット2（ザ・ベスト）	ナムコ	未定　STG	
262	未定	ガンコンゲーム（仮）	ナムコ	未定　STG	
263	未定	よしもとの名探偵(仮)	ナムコ	未定　AVG	
264	未定	人鳥流（じんちょーる）	日本システム	未定　ETC	
265	未定	タイブレーク	バディ	未定　SPG	
266	未定	リアルロボット戦線	バンプレスト	¥6800予定　S•RPG	
267	未定	オーガリアン～亜人伝～(仮)	ビジュアルアーツ	未定　RPG	
268	未定	LPROS(仮)	ビジュアルアーツ	未定　ACT	
269	未定	クロックタワー3	ヒューマン	未定　AVG	
270	未定	［しりカイナー～よみがえる勇者たち～完結編「そして、明日へ」	ピング	¥5800　SLG	
271	未定	猿田彦の暗号	フォーツーツー	未定　AVG	
272	未定	ぱいるあっぷ まーち	プロシードユニ	¥5800　SLG	

PS攻略本発売スケジュール

電撃攻略王

やっぱり電撃だね！

■好評発売中

ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 ドリームマッチネバーエンズ 完全攻略ガイド
定価：1,300円+税

スーパーロボット大戦F 完結編 完全攻略ガイド
定価：1,000円+税

電撃ウラワザ王1999～2000完全版
定価：1,350円+税

ミリオンクラシック 完全攻略ガイド
定価：980円+税

トゥームレイダー3 完全攻略ガイド 全ルート掲載版
定価：1,200円+税

マリオネットカンパニー 公式攻略ガイド ザ・コミュニケーション バイブル
定価：1,400円+税

ルナ2 エターナルブルー 完全攻略ガイド
定価：950円+税

ポケットダンジョン 完全攻略ガイド
定価：580円+税

■6月発売予定

ロード オブ モンスターズ 公式攻略ガイド
下旬発売予定　予価：1,200円+税

■7月発売予定

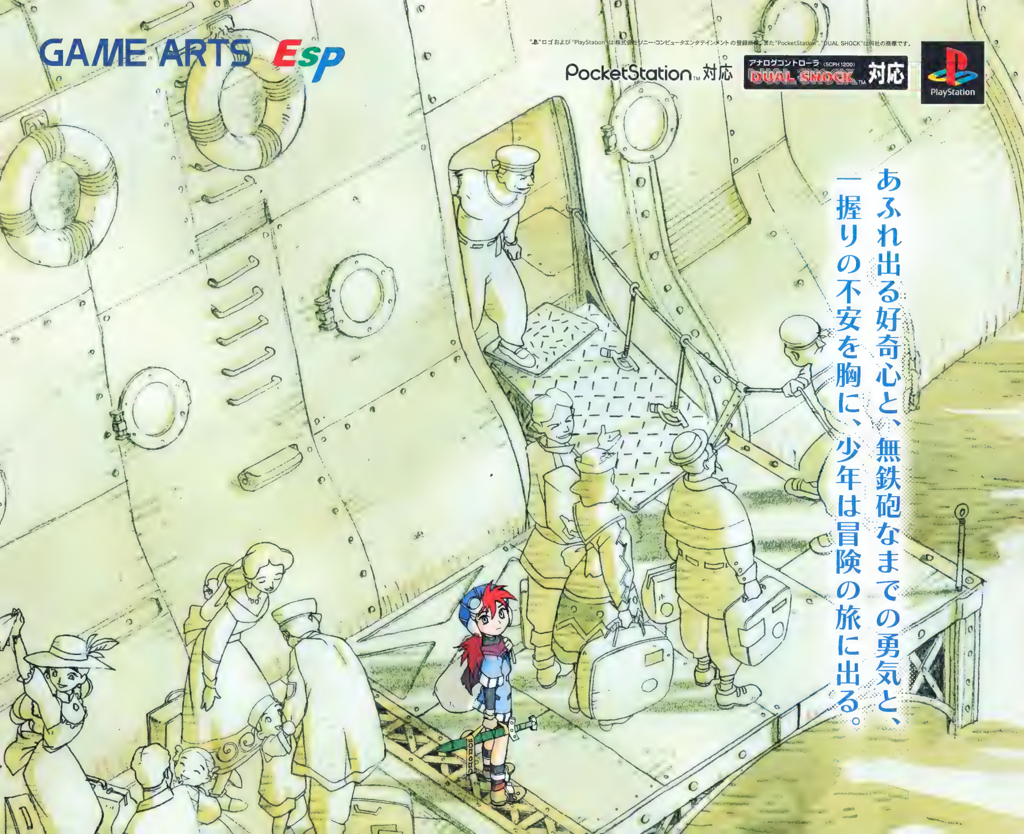
スーパーロボット大戦コンプリートボックス 完全攻略ガイド
1日発売予定　予価：1,400円+税

■8月発売予定

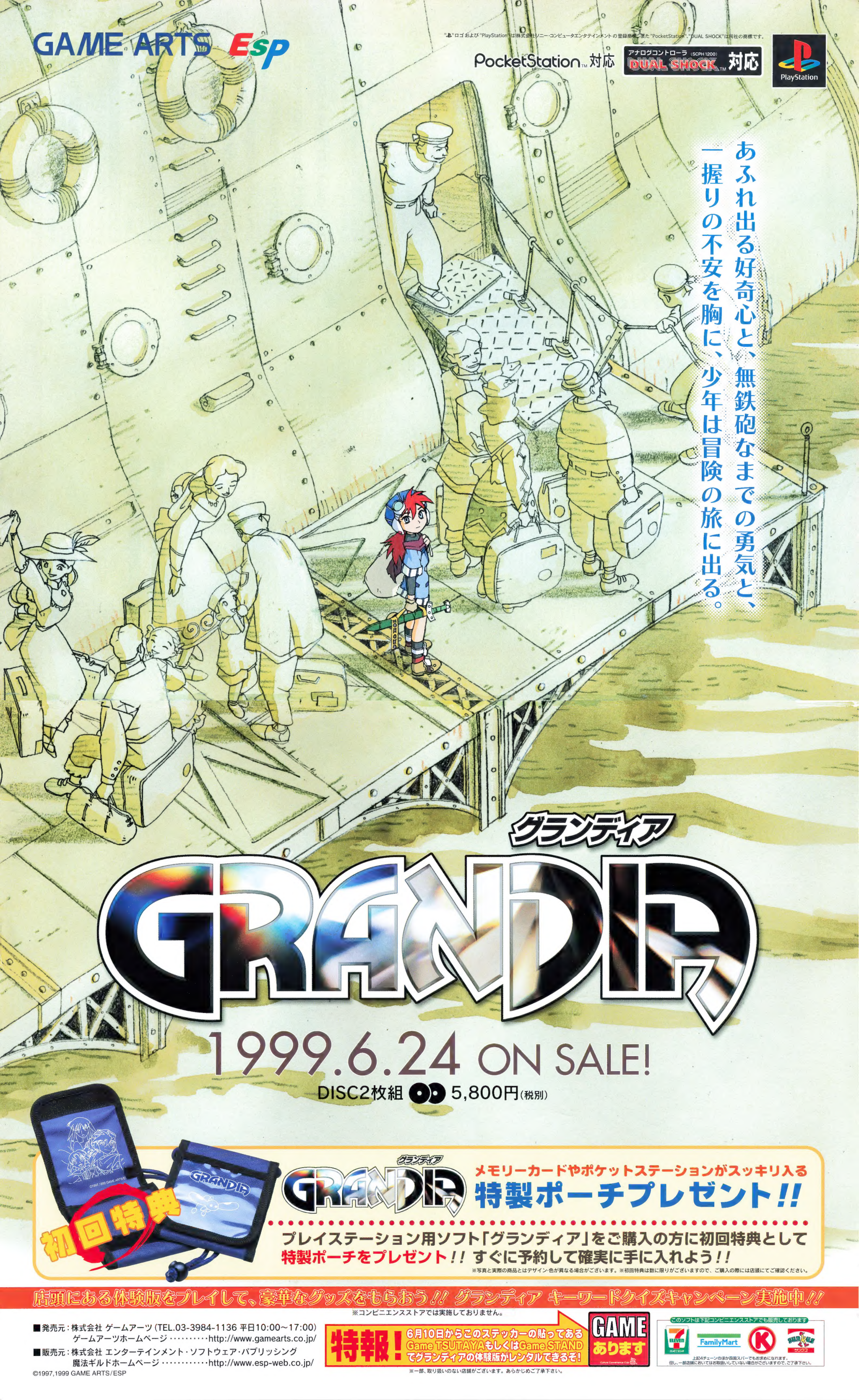
サイバネティック エンパイア 公式攻略ガイド
5日発売予定　価格未定

※赤い行のタイトルは、初登場のもの、青い行のタイトルは、プレイステーション ザ・ベスト(フォーファミリーを含む)のもの、緑の行のタイトルは、次世代プレイステーション(仮称)用のものです。価格はすべて税別です。

※タイトルの右はじの数字は、掲載ページ数になります。


GAME ARTS Esp
"PlayStation"ロゴおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標。また"PocketStation"、"DUAL SHOCK"は同社の商標です。
PocketStation対応
アナログコントローラ (SCPH 1200) DUAL SHOCK 対応
PlayStation
あふれ出る好奇心と、無鉄砲なまでの勇気と、
一握りの不安を胸に、少年は冒険の旅に出る。


グランディア
GRANDIA
1999.6.24 ON SALE!
DISC2枚組 5,800円(税別)
初回特典
GRANDIA
メモリーカードやポケットステーションがスッキリ入る
特製ポーチプレゼント!!
プレイステーション用ソフト「グランディア」をご購入の方に初回特典として
特製ポーチをプレゼント!! すぐに予約して確実に手に入れよう!!
※写真と実際の商品とはデザイン・色が異なる場合がございます。※初回特典は数に限りがございますので、ご購入の際には店頭にてご確認ください。
店頭にある体験版をプレイして、豪華なグッズをもらおう!! グランディア キーワードクイズキャンペーン実施中!!
※コンビニエンスストアでは実施しておりません。
■発売元:株式会社 ゲームアーツ (TEL.03-3984-1136 平日10:00~17:00)
ゲームアーツホームページ ··········http://www.gamearts.co.jp/
■販売元:株式会社 エンターテインメント・ソフトウェア・パブリッシング
魔法ギルドホームページ ············http://www.esp-web.co.jp/
©1997,1999 GAME ARTS/ESP
特報!
6月10日からこのステッカーの貼ってある
Game TSUTAYAもしくはGame STAND
でグランディアの体験版がレンタルできるぞ!
GAME ありますす
※一部、取り扱いのない店舗がございます。あらかじめご了承下さい。
このソフトは下記コンビニエンスストアでも販売しております
FamilyMart
上記4チェーンのほか四国スパーでもお求めになれます。
但し、一部店舗においてはお取扱いしていない場合がございますので、ご了承下さい。


GAME ARTS
Esp
"PlayStation"ロゴおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標。また"PocketStation"、"DUAL SHOCK"は同社の商標です。
PocketStation™対応
アナログコントローラ (SCPH 1200) DUAL SHOCK™ 対応
PlayStation
あふれ出る好奇心と、無鉄砲なまでの勇気と、
一握りの不安を胸に、少年は冒険の旅に出る。
グランディア
GRANDIA
1999.6.24 ON SALE!
DISC2枚組 5,800円(税別)
初回特典
グランディア GRANDIA
メモリーカードやポケットステーションがスッキリ入る
特製ポーチプレゼント!!
プレイステーション用ソフト「グランディア」をご購入の方に初回特典として
特製ポーチをプレゼント!! すぐに予約して確実に手に入れよう!!
※写真と実際の商品とはデザイン・色が異なる場合がございます。※初回特典は数に限りがございますので、ご購入の際には店頭にてご確認ください。
店頭にある体験版をプレイして、豪華なグッズをもらおう!! グランディア キーワードクイズキャンペーン実施中!!
※コンビニエンスストアでは実施しておりません。
■発売元:株式会社 ゲームアーツ (TEL.03-3984-1136 平日10:00~17:00)
ゲームアーツホームページ・・・・・・・・・・http://www.gamearts.co.jp/
■販売元:株式会社 エンターテインメント・ソフトウェア・パブリッシング
魔法ギルドホームページ・・・・・・・・・・・・http://www.esp-web.co.jp/
©1997,1999 GAME ARTS/ESP
特報! 6月10日からこのステッカーの貼ってある Game TSUTAYAもしくはGame STAND でグランディアの体験版がレンタルできるぞ!
GAME あります
※一部、取り扱いのない店舗がございます。あらかじめご了承下さい。
このソフトは下記コンビニエンスストアでも販売しております
FamilyMart
上記4チェーンのほか四国スパーでもお求めになれます。
但し、一部店舗においてはお取扱いしていない場合がございますので、ご了承下さい。



PlayStation Vol.110

平成6年2月27日第三種郵便物認可
1999年6月25日発行(隔週金曜日発行)第5巻第17号通巻106号
発行人/塚田正晃 編集人/渡部雅人
発行 メディアワークス 〒101-8305東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5222/編集
発売 角川書店 〒102-8177東京都千代田区富士見2-13-3 TEL.03(3238)8605/営業

定価490円 本体467円

T1124604060495

 印刷/図書印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌24604-6/25


scanned & edited
by kitsunebi